WSZYSTKO O GRACH I SPRZĘCIE

WYDANIE SPECJALNE CLICK! GRUDZIEŃ 2003

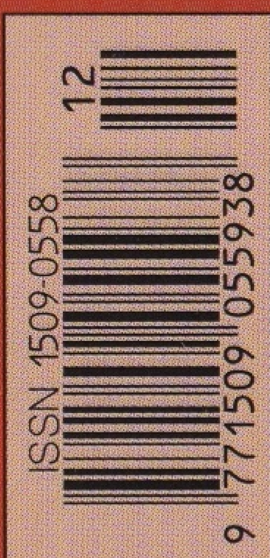
KONSOLE

nr 6

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • GAMEBOY

Cena: 5.50 zł
(w tym 7% VAT)

Numer indeksu 358932
Wydanie specjalne CLICK! 7/2003



Sprzęt • Recenzje • Newsy • Poradniki • Kody

GRA NUMERU:

PS2 **SSX 3**

RECENZJE:

GCN **Product Number 03**

GBA **Golden Sun: The Lost Age**

PS2 **Tony Hawk's Underground**

XBOX **Soul Calibur 2**

PS2

True Crime

GANGSTERSKIE PORACHUNKI W MIEŚCIE ANIOŁÓW

W TYM NUMERZE

Parapety w dłoń!*

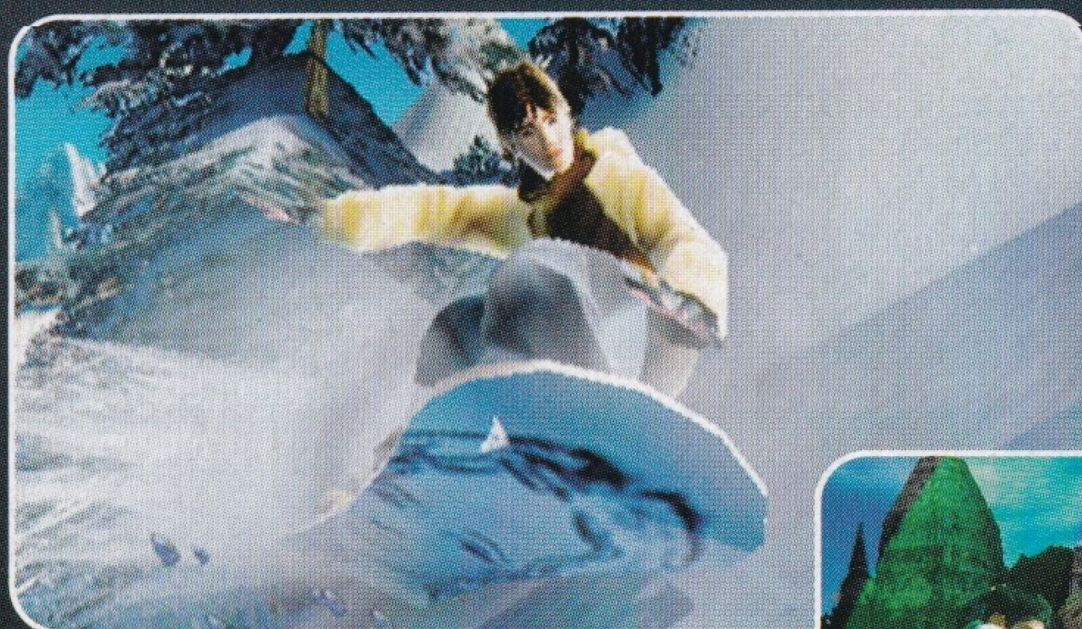
Witam w kolejnych KONSOLACH! Nie są to byle jakie KONSOLE, bo świąteczne. Święta to czas miłości, przyjaźni, prezentów, smażonego karpia na stole i takich tam... ;-) Ale nie o tym chciałem powiedzieć. Zima to przede wszystkim czas na szaleństwa w białym puchu, który na dobre zakrywa cały świat (wiem, że nie dosłownie cały, ale tak się mówi). Z tej właśnie okazji mam ogromną przyjemność przedstawić wszystkim fanom śnieżnych zabaw naszą grę numeru – SSX 3. Panowie z EA Sports BIG wyjątkowo się postarali i to, co ujrzały moje oczy, spowodowało solidny opad szczęki! Nawet nie wiecie, jak ta gra nakręca do jazdy na śnieżnej desce! To jednak nie koniec atrakcji. Niemal każdy opisany tytuł spokojnie nadawałaby się na materiał numeru. TRUE CRIME: STREETS OF L.A., RATCHET & CLANK 2: GOING COMMANDO, JAK II: RENEGADE, THUG, CMR 04, WRC 3, SOUL CALIBUR II czy nawet PRODUCT NUMBER 03. Zapewniam, że w te święta na półkach sklepowych będzie w czym przebierać! Nie zapomnieliśmy wychwycić też kilku crap'ów, ku przestrodze. Przygotowaliśmy dla was też dwa poradniki, które powinny nieco pomóc w trakcie nocnego grania, którego w zimę jest wyjątkowo dużo. Standardowo: Wesołych Świąt, melanż-sylwestra i super Nowego Roku...

Krooger i reszta bandy

**jeśli nie macie parapetu, możecie też brylować klasycznie – na boazerii*



Podczas szaleństw na śniegu nie zapomnijcie się ciepło ubrać! Krooger says – z..z...z...zimno mi!


SSX 3


Soul Calibur II





True Crime: Streets of LA











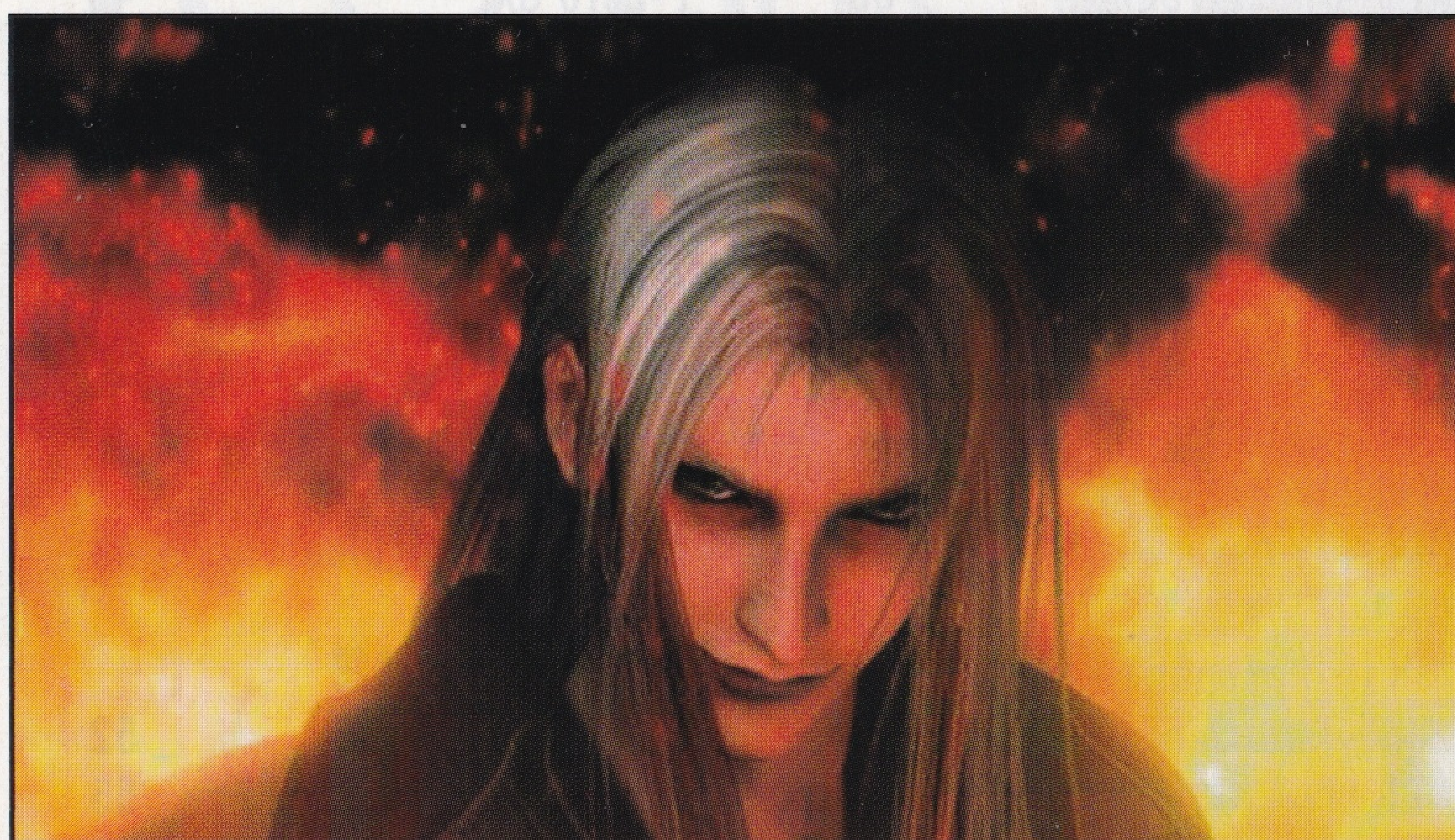
Redakcja CLICK! KONSOLE
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
www.bauer.pl; www.click.pl; e-mail: konsole@click.pl

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor nacz.), Jacek Piekara (konserwator pow. płaskich), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) – tel. (0#22) 5170194, fax. 5170468, Michał Cichy (redaktor merytoryczny), Maciej Ogiński, Tomasz Kowalski, Łukasz Cichy (redaktorzy prow. działów), Magdalena Salik (korekta) » Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojciech Langner » Teksty: Kamil Juljański, Moff, Maciej Waszkiewicz » Redaktor prowadzący serwis www.click.pl: Andrzej Cwalina » Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański » Członek zarządu: Jerzy Szulwic » Sekretariat i konkursy SMS: Agnieszka Niewiadomska – tel. (0#22) 5170244 » Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik działu) – (0#22) 516 3519, Maciej Szwajkowski, Jarosław Czujak, Aleksandra Blicharz – tel. (0#22) 5163519 » Druk: Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1509-0558

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Ten obiecujący tytuł nie jest, niestety, kontynuacją najlepszej części FINAL FANTASY (oficjalnie potwierdzono, iż remake nigdy nie powstanie). Możesz za to spodziewać się filmu wykonanego w całości w technice cyfrowej, rozwijającego wątki znane z gry. Akcja „Advent Children" rozpoczyna się w dwa lata po nich. Widać wyraźnie, iż twórcy odeszli od stylu „superdeformed" na rzecz bardziej realistycznego przedstawiania postaci. Przypomina to nieco stylem „Devil May Cry", ale może wyjść produkcji na dobre. Mam nadzieję, że film nie okaże się klapą, tak jak ostatnia filmowa produkcja Square – „FF: The Spirits Within". „FFVII: AC" nie pojawi się w kinach, ale trafi bezpośrednio na DVD. Dziwny ruch, prawda?





NIE DOSTANIEMY GAMEPARK32?



Producent tej przenośnej konsolki, starającej się konkurować z GBA, stwierdził, iż jej premiera, zapowiedziana na marzec przyszłego roku, zostanie wstrzymana na czas nieokreślony. To wielka szkoda, gdyż parametry techniczne (nie gorsze niż GBA) i możliwości urządzenia robią spore wrażenie. Prócz gier dostępne są opcje odtwarzania muzyki (MP3), przeglądania obrazków, edycji tekstu, łączenia się z Siecią i parę innych. Powodem decyzji o odsunięciu premiery sprzętu są problemy finansowe firmy.

FABRYCZNIE ODNAWIANE?



Na pewno niejedna osoba, która spotkała się z ofertą kupna „fabrycznie odnawianej" konsoli PS2, miała niemały dylemat. Aby rozwiać wątpliwości, chciałbym powiadomić, iż taki sprzęt to po prostu stary model konsoli, którego wnętrze (części, które mogły ulec zużyciu – napęd płyt, laser) zostało wymienione na nowe. SONY daje na taką konsolę rok gwarancji, tak samo jak przy zakupie sprzętu za 999 zł. Konsole „fabrycznie odnawiane" odróżnić można po zielonych pudełkach i niższej o 150 złotych cenie. Nie jest to oczywiście jedyny przypadek sprzedaży takiego sprzętu – zdarzają się telewizory, magnetowidy i inne urządzenia „fabrycznie odnawiane". Myślę, że to dobra okazja, by nabyć upragniony sprzęt jeszcze przed Gwiazdką – po sporo niższej cenie.

TRUE CRIME – NOWA MUZA

11 listopada, tydzień po amerykańskiej premierze gry TRUE CRIME: STREETS OF LA, trafiła do sprzedaży płyta z muzyką wprawdzie niedostępną w grze, ale utrzymaną w tym samym, hip-hopowym stylu. Poniżej przedstawiam listę utworów:

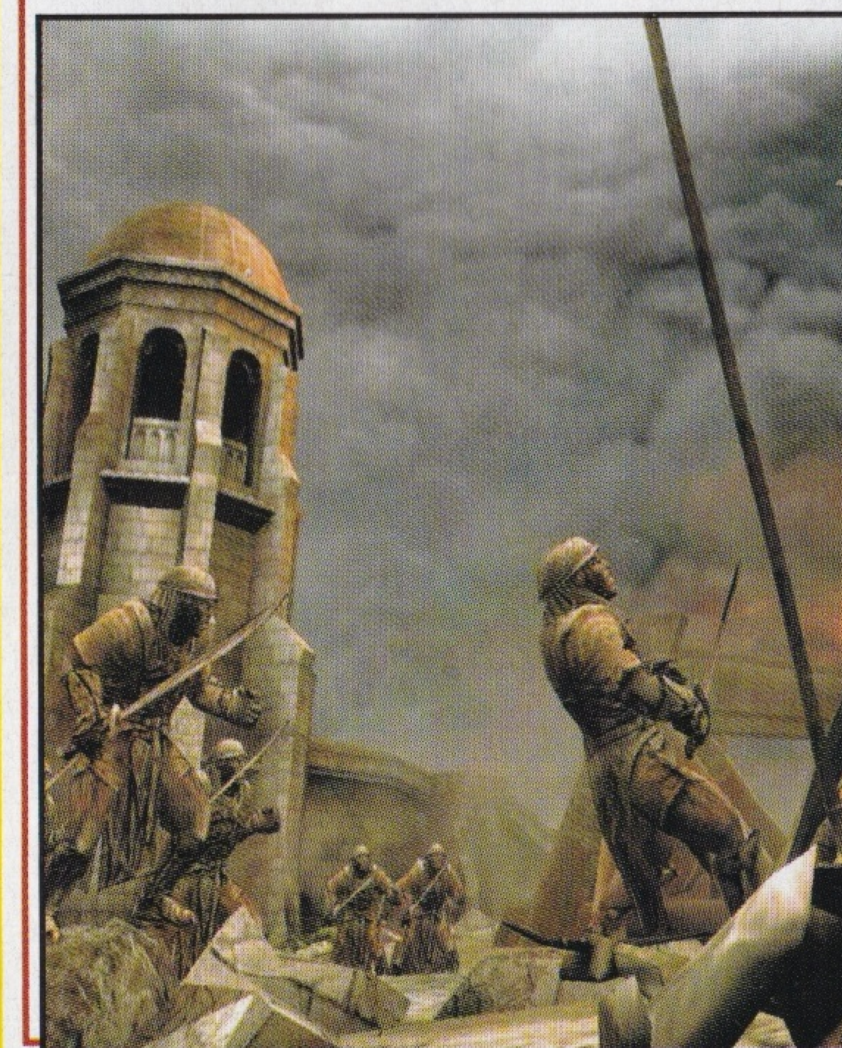
1. Snoop Dogg – Dance With Me/
2. Young Dre, Bishop, & Sixx John – True Crime Remix (Young West Edition)
3. Westside Connection – Terrorist Threat
4. Suga Free-DJ Quik – Don't Fight The Pimpin'
5. Damizza, N.U.N.E. – I'll Do Anything
6. Warren G. Feat RBX – We Came Here To Ride
7. Hollywood (Unique, J'Nel, Swoop) – Drinks in The Air
8. Bizzy Bone – Hollywood
9. Jayo Felony – Thug Night (Let Me See Something)
10. Soulstar – We Don't Stop
11. Pomona City Rydaz, Lil 1/2 dead – Do Time
12. Boo Ya Tribe-Battlecat – Legends
13. Kam feat. Cavie & Above the Law – Don't Do Tha Crime (Trailer Theme)
14. Dee Dimes Feat. Bigg Swoop – They Don't Know



15. Big Tray Deee, Cocaine, Threat, Short Khop – Can't Fuck With Us
16. Sly Boogy – Flow
17. Lil 1/2 Dead, Showtime, Kontroversy & Quicktomac – How We Live
18. Young Billionaires – Roll Wit Me
19. Stylistik – Cali Folks
20. Lil Eazy E – Get It Crackin'

WERSJA POLSKA

Fakt wart odnotowania: doczekaliśmy się gier na PlayStation 2 wydanych po polsku! To, co nie powiodło się przy BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, teraz zaczyna mieć ręce i nogi. Po LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING i HARRYM POTTERZE dostaniesz SYBERIĘ ... A na tym na pewno się nie skończy. Gry te oczywiście nie są spolszczone w całości, ale to chyba nawet lepiej – nie wyobrażam sobie LotR: RotK z polskim dubbingiem, oj nie. Napisy – to jest to!



MYA – PANNA BONDA

Kolejny „elektroniczny odcinek" przygód Jamesa Bonda ma być w tym roku jak najbardziej zbliżony do filmu. O użyczaniu postaciom głosów przez największe gwiazdy (Willem Dafoe, Pierce Brosnan) już pisałem. Niedawno ogłoszono, że tytułową piosenkę wykona Mya, ona też zostanie kolejną, tym razem wirtualną, dziewczyną Bonda, pracującą dla NSA (Agencja Bezpieczeństwa Narodowego). Obok Shannon Elizabeth i Heidi Klum jest więc trzecią sympatyczną osóbką, która umili ci chwile spędzone przy grze EVERYTHING OR NOTHING.



BĘDZIEMY SIĘ BAĆ...

Pod koniec września firma Konami oznajmiła, iż podpisała kontrakt dający wytwórni Davis Films prawa do wyprodukowania filmu na podstawie przerażającej serii horrorów Silent Hill. Znane jest też już nazwisko reżysera filmu. Zostanie nim Francuz, Christophe Gans, który jak do tej pory miał okazję zaprezentować swe umiejętności na planie takich filmów jak nieźle oceniony „Crying Freeman" czy bardzo klimatyczne „Braterstwo Wilków". Obecnie kręci film „Hua Mulan", w którym gra Chow Yun-Fat. Jedna z jego pierwszych produkcji, „Necronomicon", horror nakręcony na podstawie prozy Lovercrafta, spotkała się z bardzo podzielonymi opiniami publiczności. Jak będzie tym razem, dowiesz się dopiero w 2005 roku!

GłuPSTwo?



Od sierpnia 2004 PlayStation 2 może czekać mała metamorfoza. Zmianie ma ponoć ulec jej nazwa – po PS One otrzymasz PS Two. Możliwe, iż sama konsola także zostanie zmodernizowana. Najprawdopodobniej możesz się spodziewać nieco zmniejszonej, „odchudzonej" wersji sprzętu.

Gran Turismo 4 Prologue

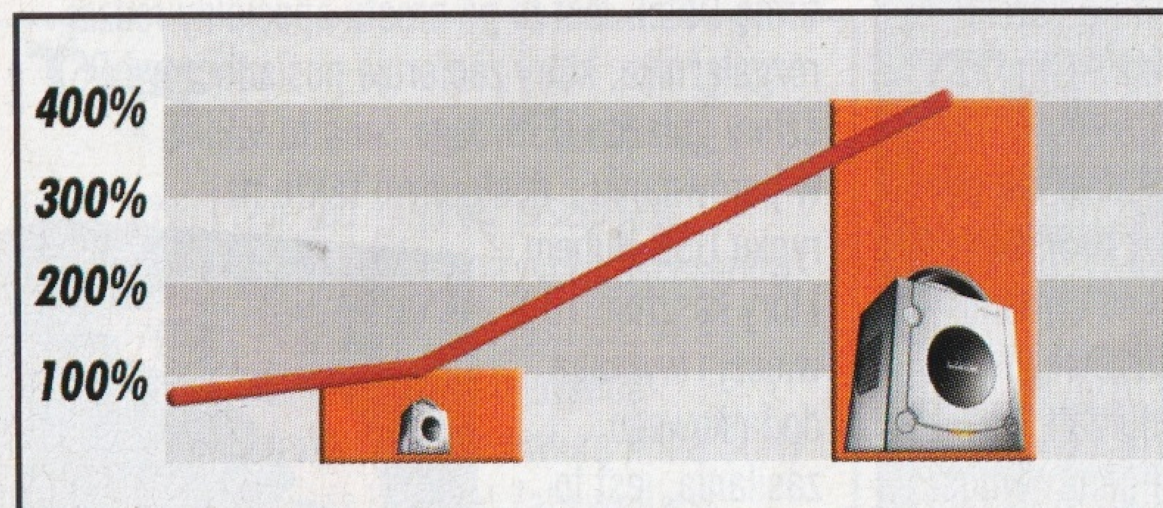
W Japonii dostępna jest już grywalna wersja GRAN TURISMO 4, zawierająca część atrakcji, jakie mają się znaleźć w finalnym produkcie. Z okazji wypuszczenia na rynek tej ciekawostki zorganizowano specjalny pokaz gry, a także wprowadzono do sprzedaży specjalny zestaw PlayStation 2. Nosi on nazwę „Gran Turismo Pack" i sprzedawany jest wraz z GT4 PROLOGUE. Konsola z tym zestawem ma kolor Ceramic White i trudno nie zauważyć jej na sklepowej półce. Cena zestawu to 199 $. O grze dowiesz się więcej na stronie WWW, znajdującej się pod adresem www.playstation.jp/scej/title/gt4/.





GCN w górę, PS2 w dół

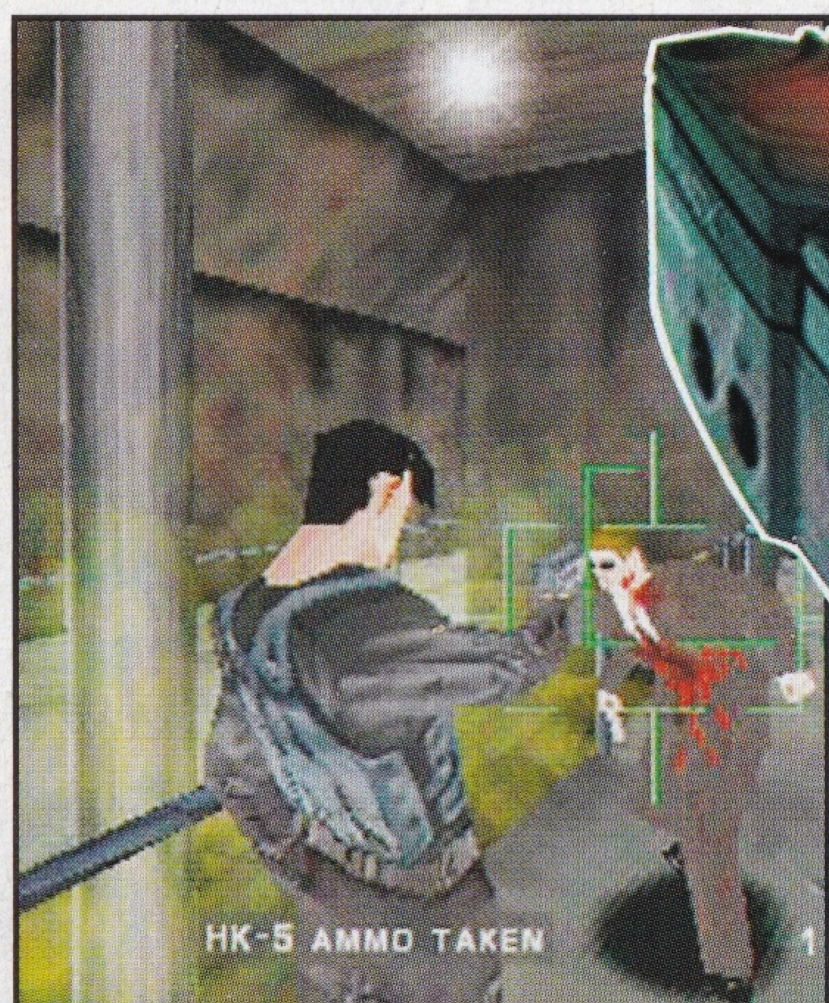
Obniżka ceny GameCube wyszła na dobre poziomowi sprzedaży konsoli. 400% to chyba dość imponujący wzrost? Taki właśnie skok ilości zakupionych konsol odnotowano w pierwszym weekendzie po obniżeniu jej ceny do 79 funtów. Natomiast dosyć dziwnym jest fakt, iż na ostatni kwartał 2003 roku SONY zaplanowało sprzedaż jedynie 2 milionów konsol. Jak na gorący przedświąteczny okres nie jest duża liczba. Czyżby rynek nasycił się już PlayStation 2? A może to analitycy SONY mylą się w swoich przewidywaniach?





Pocięty Syphon Filter

SONY zostało zmuszone do usunięcia z gry SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN misji, w której byłbyś świadkiem ataku terrorystów posługujących się bronią palną i biologiczną (między innymi w sklepie oraz w metrze). Zadaniem gracza miała być oczywiście walka z terrorystami, ale jak widać polityczna poprawność wzięła górę i nie będzie ci dane sprawdzić tych niezwykle ciekawych motywów gry w akcji. Mimo wszystko liczę, że odpowiedzialni za to ludzie pójdą po rozum do głowy i nie zdecydują się w przyszłości na podjęcie równie głupich kroków.



DreamX czyli tuning Xboxa

Pod koniec września w Tajpej (Tajwan) odbyły się targi komputerowe Computex 2003, gdzie jedna z firm – Friendtech – prowadziła sprzedaż konsol Xbox. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż były to wersje konsol „po tuningu" – zamiast stadardowego procesora o częstotliwości taktowania 733 MHz, w Xboxie znajdował się Celeron 1.4 GHz wyposażony w 256 kB pamięci cache. Co więcej, za pomocą przełącznika można wybierać między prędkością standardową (740 MHz) a „turbo" (1480 MHz). Prócz tego konsola została wyposażona w wyjście audio DD5.1 (choć zestaw nadal potrzebuje dekodera, aby generować dźwięk 3D), wyjście S-Video, możliwość odtwarzania filmów DVD (bez potrzeby dokupywania dodatków i bez zabezpieczenia regionalnego), opcję upgrade'u BIOS'u konsoli, a nawet wymiany dysku twardego na większy (do 120 GB). DreamX odtwarza także bez problemu pliki MP3, filmy DivX oraz inne, a usunięcie zabezpieczeń antypirackich stawia przedsięwzięcie firmy na granicy łamania prawa. Ciekawe, co na to Microsoft...

Maszyna nie tylko potrafi naprawdę wiele. Również pod względem estetycznym prezentuje się bardzo interesująco. Firma ma w planach także modyfikację konsol PlayStation 2 i GameCube. W jakim zakresie? Tego jeszcze nie wiadomo. Więcej informacji na ten temat możesz znaleźć na stronie www.friendtech.com.

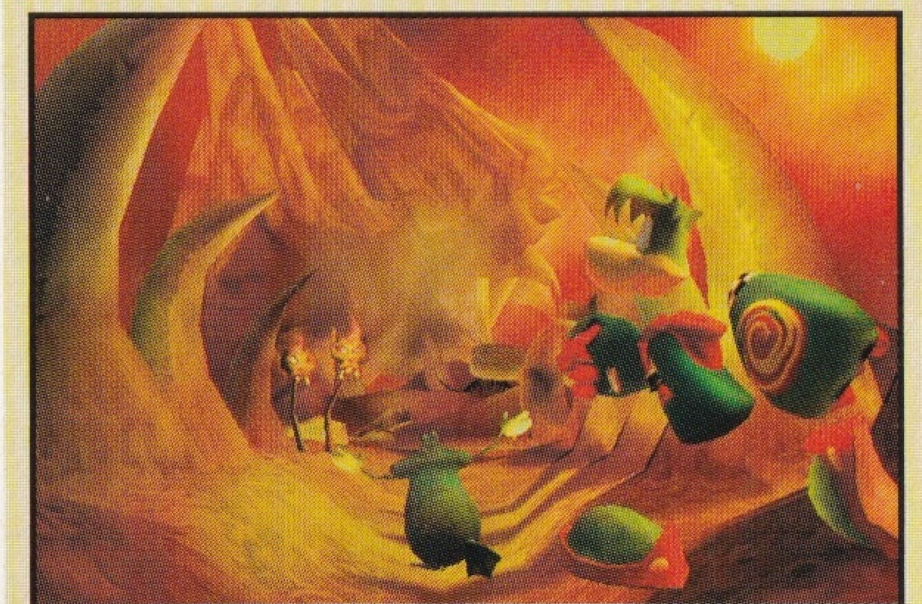


N-Gage Corner

Rayman 3 (N-Gage)

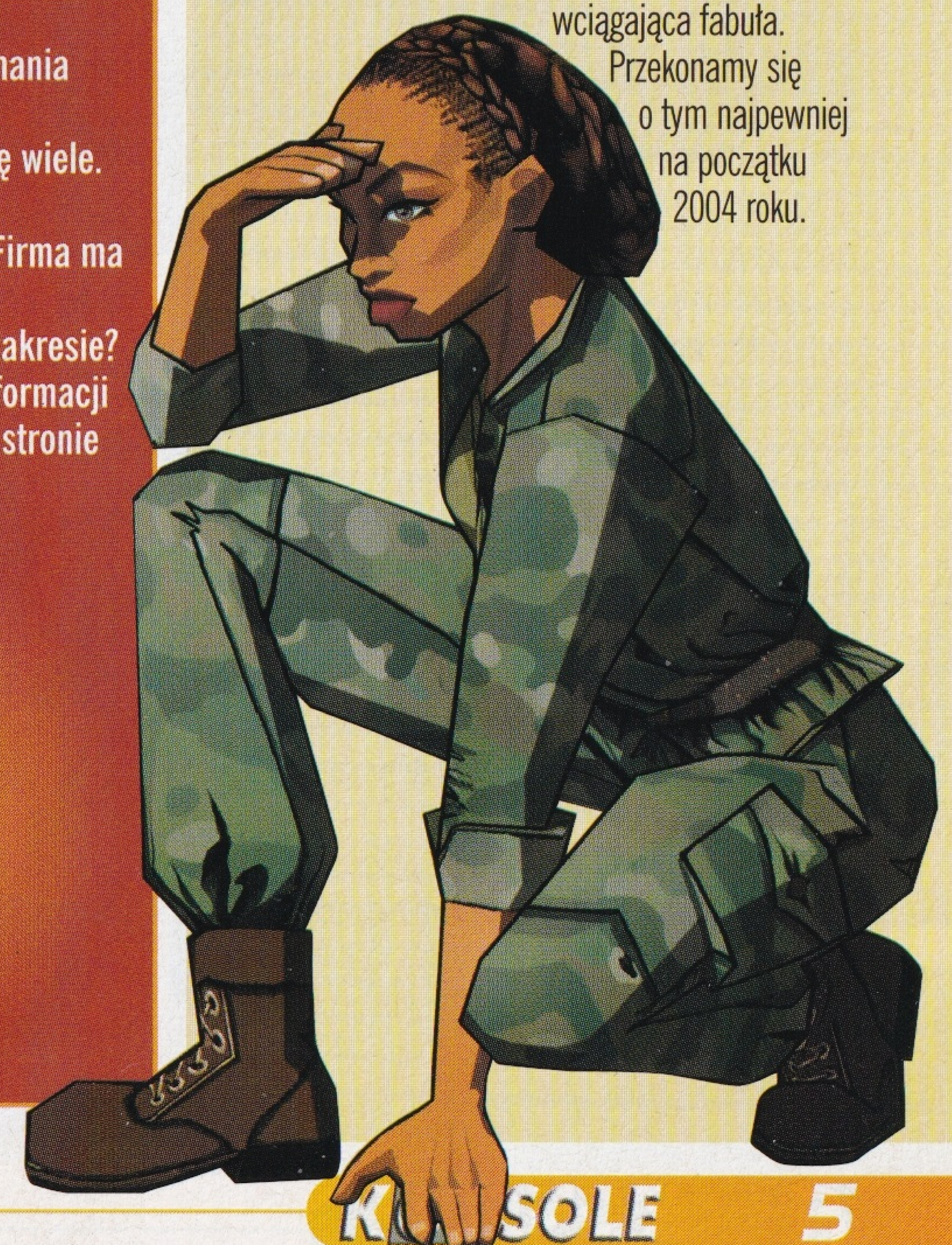
Sztandarowy produkt UbiSoft niedługo zagości na konsoli N-Gage. Czeka cię osiem spójnych światów pełnych żywych barw i ponad 50 poziomów do przebycia. Wśród nich także trójwymiarowe elementy typowo zręcznościowe, takie jak wyścigi gokartów czy narty wodne na zdradliwych trzęsawiskach. Rayman, oprócz podstawowych ruchów, będzie dysponował także specjalnymi umiejętnościami nabywanymi stopniowo w miarę rozwoju fabuły. Nie zapomniano jednak o możliwościach konsoli. Dzięki systemowi Bluetooth da się rozegrać mecz o flagę między czterema graczami.

W Ameryce RAYMAN 3 na pewno pojawi się pod choinką. U nas troszeczkę później.



XII (N-Gage)

Życie zabójcy prezydenta USA nie jest łatwe, zwłaszcza, gdy wszyscy wokół wiedzą o tobie więcej niż ty sam. Wcielając się w postać bohatera, gracz musi wyplątać go z niewygodnej sytuacji i odzyskać utraconą pamięć. XIII będzie grą platformową utrzymaną w konwencji komiksu kryminalnego. W drodze do celu pomocną dłonią służyć będzie John – spec od elektroniki. Obaj bohaterowie pokonają siedem rozbudowanych etapów (od plaży aż po twierdzę nieprzyjaciela), korzystając z niemałego arsenału. Wyrzutnie rakiet, obrzyny i Uzi to tylko początek. Mimo to najmocniejszą stroną XIII ma być nic innego, jak wciągająca fabuła. Przekonamy się o tym najpewniej na początku 2004 roku.



Tekst: Moff, Łukasz „Callador" Cichy; Zdjęcia: Sony, Microsoft

GBA w „sieci lokalnej"

Już wkrótce posiadacze konsol GBA nie będą potrzebowali żadnych kabli do łączenia swoich zabawek w sieć. Na początku przyszłego roku na rynek trafią dwie gry: POKEMON LEAF GREEN oraz POKEMON FIRE RED – do obydwu będzie dołączone specjalne urządzenie pozwalające na tworzenie sieci radiowej (na odległość kilku metrów, do pięciu graczy). Producentem gadżetu jest firma Motorola. Nie wiadomo jeszcze, czy będzie on dostępny w oddzielnej sprzedaży, czy też tylko jako komplet z grą, ani kiedy trafi do Polski. Co za tym idzie, nieznana jest także cena urządzenia.





iQue Player

Nowa konsolka firmy Nintendo przeznaczona wyłącznie na chiński rynek – iQue Player – miała zostać pokazana 22 października. Niestety, jej premiera do dzisiaj nie doszła do skutku. Konsolka ma postać pada, który podłącza się bezpośrednio do TV. Nośnikiem danych jest karta pamięci typu flash o pojemności 64 MB, na którą – za opłatą – można będzie w wyznaczonych kioskach pobrać oprogramowanie. Co ciekawe, karta ta ma działać jedynie z konsolą, z którą została kupiona. Ma to stanowić zabezpieczenie przed piractwem! Jeśli chodzi o gry, prawdopodobnie dostępne będą wszystkie tytuły ze stareńkiego NES'a, a także nieco zmodyfikowane pozycje ze SNES'a i być może... N64.



PS Portable nabiera kształtów

W Sieci pojawiły się pierwsze obrazki prezentujące, jak prawdopodobnie będzie wyglądać PlayStation Portable. Rzecz jasna obrazki nie przedstawiają jeszcze rzeczywistego produktu. Przypominam, iż ta miniaturowa konsolka dorównująca swą mocą obliczeniową i możliwościami konsoli PS One oraz zawierająca w sobie mnóstwo opcji multimedialnych, ma mieć swoją światową premierę pod koniec przyszłego roku!



Action Replay MAX

Action Replay MAX firmy Datel różni się od swej standardowej wersji tym, iż lista kodów nie musi być aktualizowana ręcznie czy też przy pomocy dostarczanych (dokupywanych) płyt, a poprzez Internet. W urządzeniu został zaimplementowany także DVD Region X, pozwalający odtwarzać na PS2 filmy DVD ze wszystkich regionów. Wygląd wszystkich menusów został odświeżony, co ułatwia obsługę urządzenia.



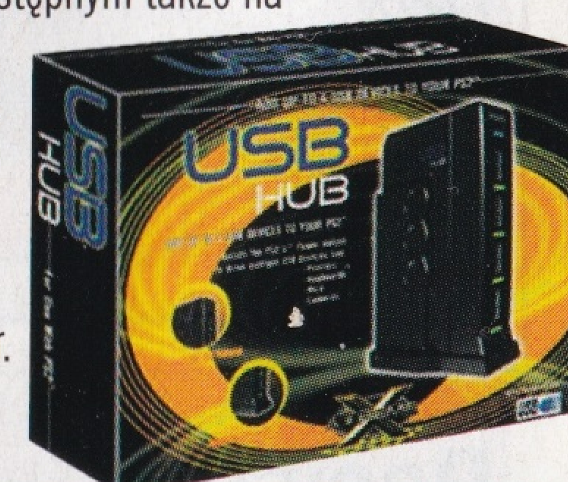


Możliwość pobierania z Sieci gotowych stanów gier i umieszczania ich na karcie pamięci (bez użycia PC) oraz kompresowania już posiadanych jest także nie do pogardzenia. Koszt ARM to 29.99 funtów, a – w ramach programu lojalnościowego – dla posiadaczy poprzedniej wersji Action Replaya (v 2) cena wynosi tylko 9.99 funtów za upgrade w wybranych sklepach. Czy w Polsce znajdą się takie?

USB Expander & USB Hub

Jeśli w twojej PS2 jeden port USB zajmuje klawiatura, drugi mysz, a chciałbyś podłączyć jeszcze na przykład headset (aby w pełni komfortowo zagrać w jakąś sieciową strzelaninę FPP), miałbyś duży problem. Na szczęście na rynku pojawił się USB Expander wyprodukowany przez firmę Datel. Jest to po prostu specjalny rodzaj rozgałęźnika, który zaoferuje posiadaczowi PS2 cztery gniazda USB. Jego cena to 9.99 $ – w porównaniu z dostępnym także na rynku USB Hubem, który kosztuje 10 $ więcej i wymaga dodatkowego zasilania, jest to chyba lepszy wybór.





N-Gage grasz, dzwonisz, piszesz... whatever



Telefon z bardziej zaawansowanymi grami czy konsola do gier z możliwościami telefonu? Wielu zadaje sobie to pytanie. Najciekawsze jest to, że odpowiedź wcale nie jest jednoznaczna. N-Gage wyposażono bowiem w całą masę funkcji, które czynią z niego – nawet pomijając gry – niesamowicie interesujący gadżet.

Oferuje wiele opcji multimedialnych znanych z palmtopów (wielozadaniowość, muzyka, proste gry, filmy, a nawet programy użytkowe!) możliwości generowania złożonej grafiki 3D oraz moduł telefonu komórkowego (który – co ciekawe – możesz wyłączyć bez wyłączania urządzenia).

Bardzo ważnym elementem całego zestawu jest oprogramowanie, które pozwala za pomocą PC wymieniać dane z konsolką. Można tego dokonać bezprzewodowo (przez Bluetooth) lub też za pomocą kabla USB. Po umieszczeniu w N-Gage karty pamięci (MultiMedia Card lub Secure Digital; 32, 64 lub 128 MB pojemności) będziesz mógł ujrzeć ją w PC jako wymienny dysk, gdzie można bez problemu przenosić dane, po prostu przeciągając je za pomocą myszy. Możesz w ten sposób umieścić w telefonie muzykę, gry czy też filmy. Te ostatnie stanowią niesamowitą ciekawostkę, bowiem przy użyciu PC i dostarczonego oprogramowania możesz przekonwertować niemal każdy film (MPG, AVI, DivX itp.) do formatu rozpoznawanego przez konsolę. Jest on na tyle wydajny, by na 128 MB karcie upchnąć ponad 3,5 godziny filmu! Jakość obrazu i dźwięku nie jest może świetna, ale nie jest też źle – do krótkich klipów jak znalazł.

Zupełnie inaczej jest z muzyką. Pliki audio (MP3, AAC, WAV, MID) odtwarzane są w bardzo dobrej jakości, słuchawki sprawują się dobrze, opcje odtwarzania dźwięku pozwalają ładnie podbić basy, a przycisk na kabelku umożliwia przełączanie utworów. Największy szpan to jednak dzwonki – już nawet nie polifoniczne. Dzięki wbudowanemu w N-Gage głośniczkowi, możesz usłyszeć ulubiony utwór z MP3! Radio sprawuje się świetnie, podobnie jak dyktafon możliwy do wykorzystania z mikrofonem wchodzącym w skład zestawu głośnomówiącego.

Telefon jest ergonomiczny i dobrze leży w dłoni. Wybrzuszone przyciski 5 i 7 są także odpowiednio czułe, gdyż to ich używa się głównie podczas gry. Prócz najprostszych, umieszczonych w pamięci konsoli tytułów, możesz korzystać z szeroko rozpowszechnionych aplikacji Java dostępnych w Internecie. Prócz tego możesz też zakupić gry, które jakością grafiki dorównują tym z PSOne – najlepsze są chyba TOMB RAIDER i PANDEMONIUM.





N-Gage sprawdza się doskonale, ale nie w kategorii, w jakiej jest reklamowany. Konsola do gier z niej (na razie) marna – zbyt mało dobrych tytułów. Za to jako multimedialne urządzenie wyposażone w szereg przydatnych opcji, programów oraz prostych gier, w odtwarzacz plików multimedialnych i przeglądarkę grafiki czy stron internetowych (obsługa XHTML) jest doskonała. Do tego bezprzewodowa łączność z innymi urządzeniami i co za tym idzie możliwość grania w parę osób (chociażby w te proste – nie dedykowane wyłącznie N-Gage – gierki, dostępne także dla innych modeli telefonów) jest nie do pogardzenia. No i nie zapominajmy, że prócz tego wszystkiego możesz za pomocą N-Gage'a zadzwonić czy wysłać SMS...

Tekst: Moff, Michał „Krooger" Cichy, Michał „Joel" Zacharzewski, Łukasz „Callador" Cichy

Saitek Adrenalin Stick for Xbox

ADRENALIN STICK na konsolę Xbox to produkt przeznaczony dla wszystkich fanów kosmicznych strzelanek spod znaku STAR WARS, symulatorów lotniczych (których na razie jest jak na lekarstwo) i gier typu PANZER DRAGOON ORTA. Joystick wyposażony jest w dwie dźwignie służące do kontroli ciągu pojazdu, trzy podstawowe przyciski fire i dodatkowo spust szybkiego strzelania, sześć programowalnych przycisków umieszczonych na podstawie, ośmiokierunkowy HAT (rozglądanie się głową) i w skręcaną wzdłuż swojej osi rękojeść. Oprócz tego doskonale wyważona podstawa uniemożliwia przechylenie się joy'a. Koszt sprzętu to: 199 zł (cena promocyjna, normalnie joy kosztować będzie 279 zł).



iType²

iType2 (czyli I type too = ja też piszę) jest produktem firmy Nyko, która na rynku akcesoriów nie pojawia się zbyt często, ale jeśli już, to z hukiem. Tak wielkim, iż na ich joypada z wbudowaną miniaturową klawiaturą firma SONY przyznała im oficjalną licencję! Zabawka jest faktycznie równie niecodzienna co przydatna –zwłaszcza w grach, gdzie na „przyjemność" powolnego wklepywania tekstu nie można sobie pozwolić lub jest to po prostu mało wygodne. Rzecz jasna przydatność urządzenia jako zwykłego pada nie maleje ani trochę – podobnie jak DualShock2, iType2 został wyposażony w mechanizmy generujące solidne wibracje, analogowe gałki i rozpoznające kilka stopni nacisku przyciski. Należy też dodać, iż cztery klawisze dostępne na klawiaturze są programowalne, a więc można do nich przypisać wygodne dla siebie komendy. Trzeba przyznać, iż gadżet jest niezwykle interesujący, a jego cena – 39.99 $ nie odstrasza nabywców.



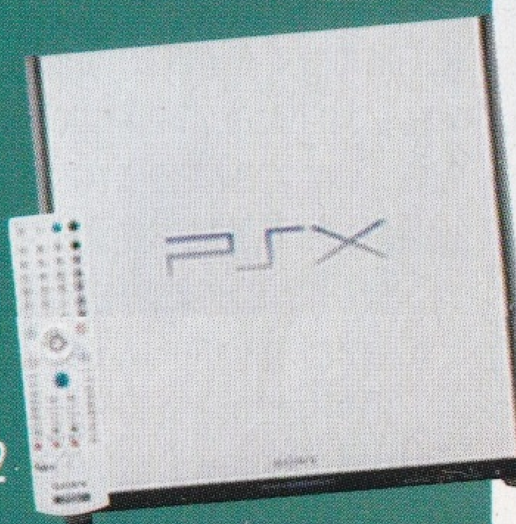
Saitek RX-500



Każdy fan wyścigów samochodowych wie, co oznacza dobra kierownica z solidnym Force Feedbackiem. Sukces osiągnięty w grze z reguły zależy od dobrego kontrolera. Jak wiadomo, dobry analogowy pad ma się nijak do dobrej kierownicy. SAITEK RX-500 to dosyć solidna konstrukcja przeznaczona dla średnio-zaawansowanych graczy. Reklamowany jest jako urządzenie, które można podłączyć zarówno do PSX'a, PSOne, jak i PS2. Trzymetrowy kabel daje pełną swobodę ruchów. Nowy system centrowania kierownicy sprawuje się znakomicie i robi wrażenie. Niestety, z Force Feedbackiem urządzenie ma niewiele wspólnego. Drgania są dalekie od sposobu, w jaki powienien działać profesjonalny sprzęt z oryginalnym FF. Również rozmieszczenie przycisków może sprawić trochę kłopotów. Mimo wszystko sprzęt jest godny polecenia wszystkim początkującym rajdowcom. Cena: 249 zł.



PSX – stare nowe?



W poprzednim numerze podaliśmy nieco technicznych szczegółów dotyczących nowego sprzętu SONY, łączącego w sobie konsolę PS2 oraz cyfrowy magnetowid z innymi multimedialnymi możliwościami. Dane techniczne uległy jednak niewielkim zmianom. Na rynku pojawiły się dwie wersje urządzenia – model DESR-5000, opatrzony białym logiem PSX, posiada dysk twardy o pojemności 160 GB, natomiast DESR-7000 z niebieskim logiem – aż 250 GB. Wiadomo także, iż będzie możliwy zapis obrazu przy użyciu jednego z sześciu stopni kompresji, co pozwoli na dobranie jakości do nagrywanego materiału. Na mniejszy dysk zmieszczą się więc 33 godziny nagrania w najlepszej jakości i 204 godziny w najgorszej, natomiast na dysk 250 GB wejdzie odpowiednio od 53 do 325 godzin nagrania. PSX standardowo nagrywać będzie jedynie dyski DVD-R/RW, natomiast zapis DVD+R/RW stanie się możliwy dopiero po odpowiedniej aktualizacji oprogramowania. Z ciekawszych rzeczy należy wymienić możliwość jednoczesnej gry na konsoli i nagrywania wideo z wybranego źródła, a także fakt dołączenia do zestawu oprogramowania do edycji grafiki.

Logitech Driving Force

Logitech nigdy nie zawiódł swoich konsolowych klientów, oferując im szeroki zestaw produktów w różnych przedziałach cenowych. Czas na kolejny gadżet... Kolejny dobry gadżet. Kierownice Logitech należą do najlepszych na rynku. Precyzja wykonania, wykorzystane do produkcji materiały, ergonomia i solidna konstrukcja idą w parze z pełną kompatybilnością i realizmem, jaki przenoszony jest z gry na urządzenie. DRIVING FORCE to długo oczekiwana kierownica do PS2, wyposażona w technologię Force Feedback. Po długich testach z wieloma grami jedyne, co można stwierdzić, to fakt, że DRIVING FORCE jest bezkonkurencyjny. Idealnie umiejscowione po prawej stronie przyciski, po lewej D-pad i klawisze L1, L2, R1, R2, sprawiają, że naciska się je intuicyjnie bez patrzenia na kierownicę! Warto też zwrócić uwagę na bardzo precyzyjne pedały. Cena: 299 zł.



Tapwave Zodiac

Tapwave jest już na etapie przyjmowania zamówień na nową przenośną konsolę własnej produkcji (poprzez stronę www.tapwave.com). Zodiac to potężna platforma, dostępna w dwóch wersjach. Pierwsza – 32 MB RAM w cenie 299 $ to żadna rewolucja. Druga natomiast prezentuje się już dużo lepiej – 128 MB za 399 $. Standardowo każdy model wyposażono w system analogowego sterowania, Force Feedback oraz Bluetooth. Producent zarzeka się także, że dzięki silnikowi FatHammer X-Forge konsola radzi sobie z przetwarzaniem grafiki 3D. Nad całością czuwa procesor Motorola i.MX1 ARM9.

Niewątpliwym atutem Zodiaca jest fakt, iż korzysta on z Palm Operating System. Dzięki temu w każdej chwili konsolę do gier możesz zamienić w organizer, odtwarzacz MP3 czy też album ze zdjęciami.

Aby zapewnić dopływ tytułów, Tapwave nawiązał współpracę z producentami oprogramowania. W przygotowaniu są retropacki gier znanych z Commodore 64 oraz ATARI 2600. Wraz z konsolą swoją premierę miały takie tytuły jak SPYHUNTER i TONY HAWK'S PRO SKATER 4.



Fountech AirStyle

Firma Fountech nie jest w Polsce szczególnie znana. Dlatego też podeszliśmy do jej nowego pada o nazwie Air Style 900 MHz Wireless Controller z rezerwą. Okazało się jednak, że niepotrzebnie. Urządzenie świetnie leży w dłoniach. Jest masywne, dzięki czemu człowiek nie ma wrażenia, że lada chwila zgniecie je w drobny mak. Wszystkie guziki rozmieszczono nieco wyżej, a jednocześnie podobnie jak w oryginalnym padzie SONY. Dzięki temu łatwo do nich sięgnąć i nie mylą się w początkowym okresie użytkowania sprzętu. Przesiadka jest więc bezbolesna.

Pad jest bezprzewodowy. Niewielki odbiornik wpina się w konsolę, a do samego urządzenia wkłada się dwie bateryjki – paluszki. Dziesięciometrowy zasięg pozwala na swobodą zabawę nawet z drugiego końca pokoju. System wstrząsów W-Shock sprawuje się przyzwoicie i w bijatykach, i w grach rajdowych. Atrakcją jest też futurystyczny wygląd (błękitna dioda) oraz cena – 209 złotych za tak przyzwoity sprzęt to niewiele.



Saitek KONKURS SMS

Wygraj SUPER sprzęcior do swojej konsoli

4x

Tym razem możesz wygrać jeden z 4 joysticków (dla Xboxa) i 4 kierownic (dla PS2) firmy Saitek!

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Czy kierownica Saitek RX-500 posiada dodatkową dźwignię zmiany biegów?

A) tak B) nie C) można dokupić

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.SA.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!



Need for Speed Underground

Klasyczne wyścigi szosowe czy szutrowe jak GRAN TURISMO czy COLIN MCRAE RALLY powoli nudzą się graczom. Na fali są natomiast tytuły traktujące o hardcorowych wyścigach po ulicach wielkich miast. Nowy NEED FOR SPEED również podąża tą ścieżką.

Na początek licencje. Jak zwykle zespół Electronic Arts szczodrze sypnął kasą. W efekcie w grze dostępnych jest ok. 20 wypasionych aut takich jak Subaru, Honda, Toyota, Dodge, Mitsubishi oraz Volkswagen.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND zaoferuje graczom trzy podstawowe tryby zabawy: tytułowy Underground, Quick Race oraz Split-screen. Sednem rozgrywki jest naturalnie pierwszy nich. Po utworzeniu swojego profilu przystępujesz do serii nocnych wyścigów samochodowych na ulicach wielkich metropolii. Oprócz standardowego zaliczania kolejnych okrążeń będą również inne konkurencje. Tryb Dryft polega na czesaniu fachowych poślizgów na ostrych zakrętach, Sprint to szybkie gonitwy na wybranych odcinkach, a opcja Drag to ostry rajd po prostej pozwalający skonfrontować moc twojej fury z bolidem rywala. Jest jeszcze tryb Lap Knockout – po każdym okrążeniu odpada zawodnik, który zaliczył je jako ostatni. Obojętnie, w którym trybie będziesz się ścigał, zawsze twoim głównym celem jest stawienie się na mecie jako pierwszy. Pozwoli to awansować w rankingach i otwiera dostęp do kolejnych wyścigów.

W trybie Quick Race możesz korzystać ze wszystkich torów odblokowanych w trybie Underground. Możesz określić zasady wyścigu, liczbę okrążeń, dostosować SI komputera i liczbę oponentów oraz poziom zwykłego ruchu drogowego.

Opcja Split-screen to klasyczne zmagania na podzielonym ekranie. Co ważne, w trybie tym nie wystąpią jakiekolwiek spowolnienia animacji. Autorzy naprawdę się postarali. Niesamowitym dodatkiem będzie natomiast możliwość zmagań w Sieci, którą uraczeni zostaną posiadacze konsol PS2 oraz komputerów klasy PC. Tak, obie wersje gry będą ze sobą współpracować! Niestety, posiadacze GameCuba i Xboxa będą musieli obejść się smakiem – ich wersje gry nie zostały wyposażone w tę opcję.

Twoje wyczyny na drodze będą na bieżąco oceniane, a pod koniec wyścigu otrzymasz stosowną notę za styl jazdy. Punktowane są m.in. widowiskowe poślizgi, sprawne operowanie manualną skrzynią biegów, mijanie innych samochodów w małej odległości, używanie skrótów itp. Arcade pełną gębą.

Gra zapowiada się na obowiązkową pozycję dla każdego streetracera!

Za kasę wygraną na wyścigach będziesz mógł kupić gadżety (spoilery, nitro, felgi, nowy lakier czy wreszcie naklejki na szyby) i tuningować swoje auto. Dzięki temu poprawią się albo osiągi twego bolidu, albo po prostu jego walory estetyczne. Tak czy inaczej, tuningowanie fur jest w nowym NEED FOR SPEED nieodłącznym elementem zabawy. To po prostu mus, jeśli chcesz wygrywać kolejne zawody. Wszystkie części będą naturalnie produktami renomowanych firm.

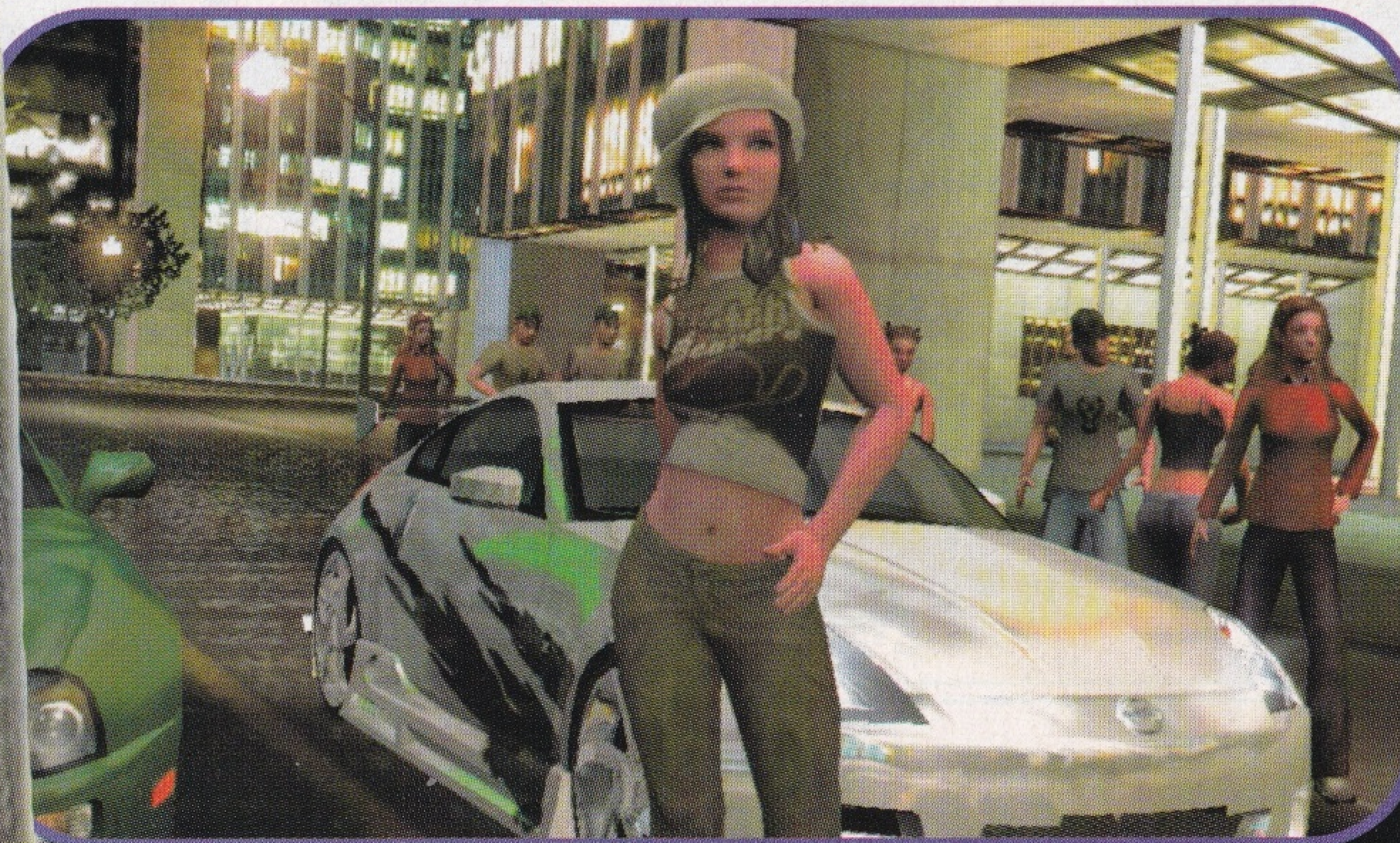
Trasy robią wrażenie. Doskonale zaprojektowane, bogate w skróty pozwalające zaoszczędzić cenny czas, biegną poprzez centra wielkich miast, parki, centra handlowe itd. Na uwagę zasługuje też oświetlenie – neony, latarnie, podświetlone wystawy sklepów... Przy dużej prędkości występuje efekt rozmycia, co jeszcze dodatkowo potęguje emocje. Palce lizać. Do tego naprawdę ładne, kolorowe tekstury, idealnie komponujące się z niesamowitymi efektami świetlnymi i moc detali. Pośród tego wszystkiego fury – wielkie, imponujące bolidy, które naprawdę niewiele mają wspólnego z modelami fabrycznymi.



Jako ścieżkę dźwiękową do gry wrzucono tracki takich wykonawców jak Rob Zombie, Asian Dub Fundation czy The Crystal Method. W sumie prawie 30 utworów, a każdy w tempie podgrzewającym i tak już gorącą atmosferę na trasie. Sam ryk podrasowanych silników również brzmi kozacko – po podłączeniu do konsoli choćby poczciwej wieży powinieneś się poczuć niczym na trasie prawdziwych, nielegalnych wyścigów.

Gra jest już ukończona i lada chwila powinna wjechać na sklepowe półki. Po dobrym, choć nie rewelacyjnym HOT PURSUIT 2, NFSU ma wszelkie szanse, aby stać się jednym z największych gwiazdkowych przebojów.





Need for Speed: Underground
Electronic Arts / EA Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

Pogromca MIDNIGHT CLUB II i BURNOUT 2? Przekonasz się niebawem. Zapowiada się bardzo ciekawa gra!

Premiera: grudzień 2003

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz







Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Dobrą platwormówkę trudno jest zmajstrować. Niby jest ich od groma na platformy nowej generacji, ale ile tak naprawę zyskało miano wielkich przebojów? Zaledwie kilka. Na szczęście Namco to uznany developer. Wiele gier, które wychodzi spod jego igły, jest dopieszczonych do granic możliwości. Z drugiej strony – firma nie ma wielkiego doświadczenia na polu platformówek. Jak więc wywiąże się ze swojego najnowszego projektu?

I-NINJA nie jest programem poważnym. To raczej szalone połączenie gry akcji i platformówki w komiksowej oprawie. Dalece uproszczony model głównego bohatera, oddany w stylu „superdeformed", nie pozostawia złudzeń – o głębokiej fabule należy zapomnieć. Szykuje się czysta akcja, podparta wyświechtaną historyjką. Głównym przeciwnikiem niebieskiego wojownika ma być zły Mistrz O'Dor, stojący na czele równie złej armii Renx. Z bliżej nieokreślonych przyczyn dżentelmeni niezbyt się lubią. Jak można się było spodziewać, jest to powód, dla którego mały wojownik rusza na samotną krucjatę przeciwko wyżej wymienionej łajzie.

Platformówki napierają. Zapowiada się kolejny smakowity kąsek...

Nie zanosi się zatem na specjalnie głębokie treści, choć biorąc pod uwagę poziom developera (Namco) i postać głównego bohatera, nie można wykluczyć, że fabuła będzie się obracać wokół wewnętrznych przeżyć małego zabijaki (honor, zemsta i takie tam).

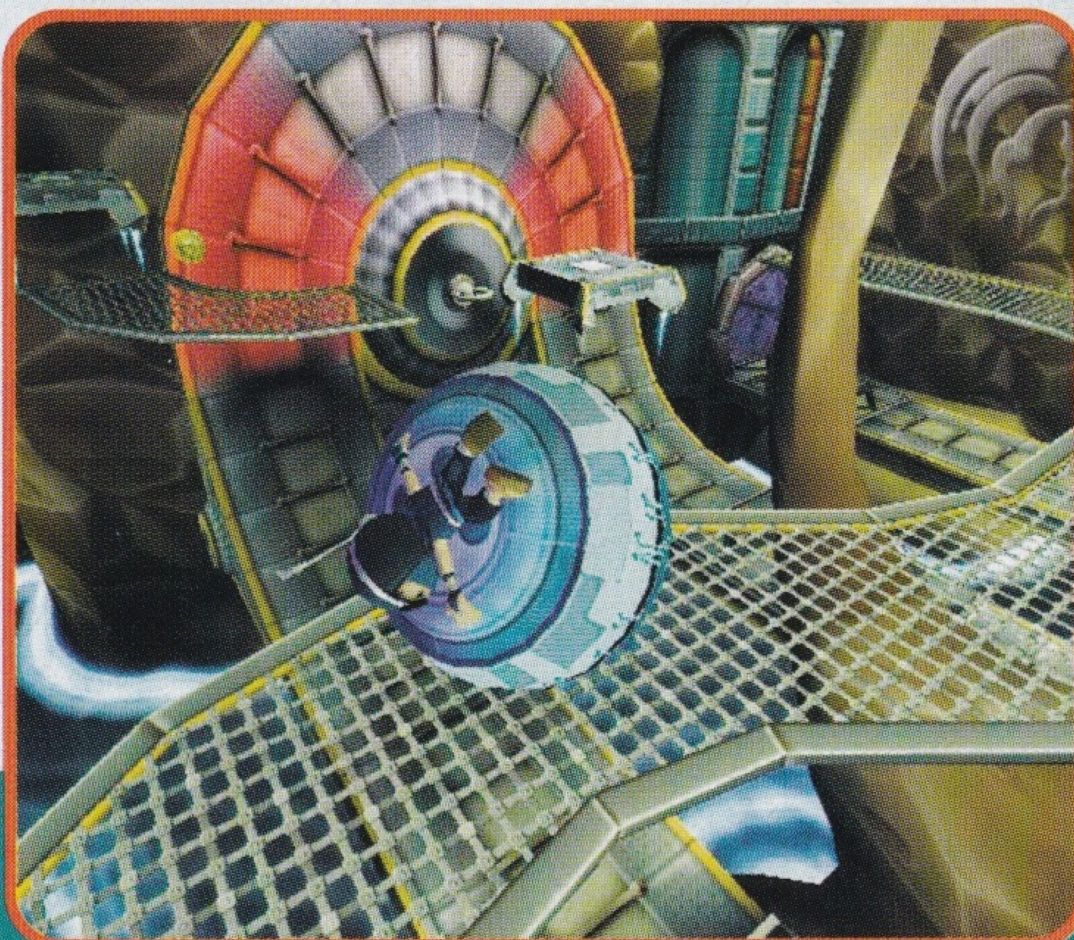
Nasz mininninja będzie naturalnie władał wszelkimi możliwymi „ninja skills". Bieganie po ścianach? Nic prostszego. Będzie mógł również przedłużać swoje skoki wywijając mieczem nad głową... Efekt śmigiełka, rozumiesz? :) Dzięki podręcznej lince bohater będzie mógł przedostać się do niedostępnych w inny sposób lokacji, a w wolnych chwilach niczym Tony Hawk zdusi gringa na rurce czy innej krawędzi. Brzmi nieco niedorzecznie? No cóż, tym razem Namco postawiło na widowiskową zręcznościówkę, bez silenia się na realizm (choćby umowny). Oprócz machania mieczykiem, bohater dostanie w swoje małe łapki również śmiercionośnie gwiazdki shuriken, rakietnicę, strzelbę i inne zabaweczki. Wszystko, aby roznosić przeciwników na jeszcze bardziej widowiskowe sposoby.

Skoro mowa o przeciwnikach, to przez większość czasu ninja będzie zajmował się eliminowaniem zastępów sługusów Mistrza O-Dor'a. Przyjdzie mu również zmierzyć się z gigantycznym robotem i innymi, równie niebezpiecznymi wymysłami programistów. Tak czy inaczej, zapowiada się ostra siekanina. Akcja rozgrywać się będzie w pięciu różnych światach, z których ujawnione zostały: tropikalna plaża, fabryka rakiet armii Ranx, dżungla oraz skaliste góry. Dla każdego coś miłego. W każdej lokacji do wykonania będą różne zadania – a to kogoś odnaleźć, a to skompletować części jakiejś maszyny tudzież roznieść w pył wskazany cel. Ot, standardowy, platformówkowy zestaw questów.

Oglądając screeny trudno nie zauważyć, że większość obiektów została przedstawiona w dużym uproszczeniu, a środowisko jest nieco kanciaste. To najwyraźniej jednak celowy zabieg producenta i naturalna konsekwencja decyzji o utrzymaniu gry w kreskówkowej konwencji. Znając kunszt Namco, można spodziewać się bardzo estetycznej oprawy – nawet tekstury, choć nie powalają rozdzielczością, wyglądają schludnie, a kolorystyka jest nie katuje oczu.

Cała oprawa nawiązuje do nurtu anime (vide postacie utrzymane w stylu „superdeformed") z powtykanymi tu i ówdzie motywami z japońskiej kultury. W pierwszej chwili razić może nieco infantylny efekt, ale intensywna akcja powinna przekonać do zabawy również starszych graczy.

Namco od dawna kojarzy się z seriami dla raczej starszych, wymagających graczy – TEKKEN, SOUL CALIBUR, RIDGE RACER itp. Zobaczymy, jak da sobie radę I-NINJA. Projekt to zgoła odmienny, dużo lżejszy, co nie znaczy, że wymagający od developera mniejszego wysiłku. Na rynek trafiły właśnie sequele JAK & DAXTER oraz RACHET & CLANK. Jak produkt Namco poradzi sobie z tak znakomitymi konkurentami? Przekonasz się już niebawem.



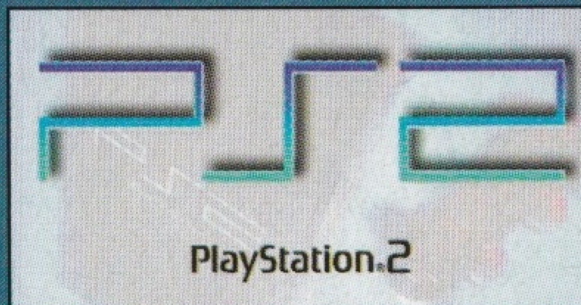
I-Ninja
Namco / Sony Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

Lekka, łatwa i przyjemna – taka ma być nowa produkcja od Namco. Oby po drodze coś się nie popsuło...

Premiera: grudzień 2003

KONKURS



x3 x3 x2 x2 x2

NAGRODY UFUNDOWAŁ SONY

KONKURS

Logitech

www.logitech-sklep.pl

x10

Logitech Extreme Action Controller dla PS 2

Logitech Cordless Controller dla PlayStation 2

x4

NAGRODY UFUNDOWAŁ LOGITECH

ZASADY ZABAWY

Wszystkie zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1.22 zł z VAT

• • •

Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

• • •

Chcesz wygrać nagrody SONY PS2, odpowiedź wpisz w kod:
CL.SO.#
Jeśli interesują cię pady Logitecha, odpowiedź wpisz w kod:
CL.LO.#
zamiast # podaj A, B lub C.
A oto pytanie konkursowe:

Na okładce pierwszego numeru KONSOL umieściliśmy:

A) Luke'a Skywalkera, B) Tenchu, C) postacie z Virtua Fightera 4 i Tekkena 4

• • •

W treść wiadomości prosimy nie wpisywać żadnych dodatkowych informacji – takie zgłoszenia zostaną uznane za nieprawidłowe!

• • •

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

• • •

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia.

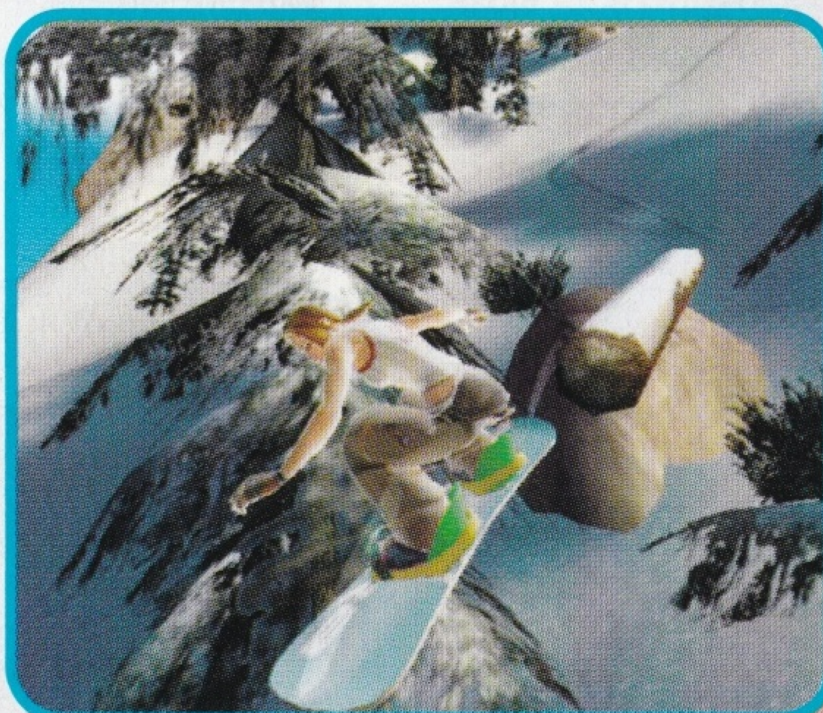


SSX 3



Jest świt, 07:11 rano. Mija pierwsza godzina lotu. Masz niezłego farta. Twój kumpel z roku pracuje sezonowo w górskim pogotowiu ratunkowym i właśnie leci na patrol śmigłowcem. Zboczyliście nieco z kursu, ale tylko na chwilkę... Kolega chciał ci coś pokazać. Macie na szczęście to samo zamiłowanie – jazdę na snowboardzie po zakazanych terenach. W końcu nie ma nic lepszego niż ślizg w głębokim, świeżym puchu. Twój kumpel musi dzisiaj pracować, ale ty nie! Jeśli trasa się sprawdzi, po pracy przylecicie tutaj ponownie, tym razem przecierając szlak we dwójkę... w nocy! Prognoza pogody przewiduje, że po południu spadnie śnieg, więc w nocy będzie w sam raz! Wyłaniacie się z chmur i widzisz go. Wąski szczyt jednej z wyższych gór w okolicy. Świeży śnieg delikatnie lśni w promieniach słońca. Włosy jeżą ci się na głowie na samą myśl o zetknięciu się z powierzchnią tego cuda. Kumpel daje znak. Tutaj będzie najbezpieczniej... Tylko że nie śmigłowiec będzie lądował, a ty! Dopinasz suwak kurtki, zakładasz na oczy gogle i instynktownie jeszcze raz sprawdzasz zapięcia. Dotykając nogawki spodni, wyczuwasz kilka flar ostrzegawczych, które ze sobą zabrałeś (tak na wszelki wypadek) i telefon satelitarny. Siadasz na progu i zsuwasz deskę. Dajesz znak i... skaczesz! Za chwilę będziesz tylko ty, twoja deska i biały puch! Co za wspaniałe uczucie!

Poprzedniej części gry – SSX TRICKY – nie można było zarzucić dosłownie nic! Idąc więc za ciosem, chłopaki (a może raczej bogowie) z EA Sports BIG dorzucili do SSX 3 tyle stuff'u, że wszystkich zamurowało!



SSX 3 to coś więcej niż kolejna część serii. Już sama seria SSX była czymś więcej niż zwykłą grą snowboardową, w której chodziło jedynie o miejsce na podium. Programy spod tego znaku zawierały zawsze esencję subkultury snowboardowej. Doskonale zaprojektowane systemy sterowania, masa dopracowanych tras, liczne tereny do eksploracji, ukryte skróty do odnalezienia i gigantyczna wręcz liczba trików nie pozwalały odejść od gry na dłuuuuugie... tygodnie! Teraz połączenie tych wszystkich elementów wyjątkowo sprawnie opakowano w wysokiej jakości grafikę, płynną animację i fenomenalną muzykę. SSX i SSX TRICKY to jedne z NAJLEPSZYCH gier snowboardowych, jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne. To gry, które tak naprawdę nigdy się nie nudziły. Dawka tzw. replayibility, czyli satysfakcji płynącej z ponownego przechodzenia gry, była przeogromna. Co trzeba więc do tego wszystkiego dodać, ewentualnie zmienić, aby trzecia część gry okazała się jeszcze lepsza?

EA Sports BIG nie od dzisiaj nazywana jest jedną z prężniej rozwijających się grup developerskich na świecie. Sukces trzeciej części SSX nie opiera





się na nowych trasach, świeżych zawodnikach, deskach czy konkurencjach, których mimo wszystko przybyło. SSX 3 to tak naprawdę rozwinięcie istniejącego już pomysłu na niespotykaną do tej pory skalę. To zupełnie inne spojrzenie na grę sportową. Teraz, jak nigdy dotąd, będziesz mógł utożsamić się ze swoim zawodnikiem i razem z nim przeżywać zwycięstwa i porażki. Zawodnik, którego sobie na początku gry wybierzesz, to tak naprawdę ty! To ty, sunąc na desce snowboardowej, wybierasz, gdzie i kiedy będziesz się ścigał. Ty ustalasz, co w danym momencie zrobisz. Ale wszystko po kolei...

SSX 3 to jedna z tych gier, o których wydaje ci się, że wiesz wszystko, a tak naprawdę nie wiesz nic! Jeśli grałeś w poprzednie części, to po wystartowaniu w jakichkolwiek zawodach stwierdzisz, że to wszystko już widziałeś. I słusznie, ponieważ nikt nie odważył się usunąć żadnego z aspektów gry, które doskonale sprawdziły się w poprzednich odsłonach. Dodano natomiast gigantyczną ilość nowości i przemodelowano klimat, przez co czujesz się, jakbyś poznawał SSX od nowa.

Program posiada cztery tryby rozgrywki, które są ze sobą powiązane na różne sposoby. Single Event to podstawowy tryb zręcznościowy, w którym możesz wziąć udział w jakiejkolwiek odblokowanej przez siebie konkurencji. Multi Play to podobna opcja, pozwalająca jednak na grę kilku graczom na raz. Online to pierwsza w historii SSX możliwość zmierzenia się ze snowboarderami z całego świata poprzez Internet. Potrzebny do tego jest oczywiście Network Adaptor, który oficjalnie nie jest jeszcze dostępny w Polsce. Sądzę jednak, że lagi panujące w naszych rodzimych kablach nie pozwolą na swobodną grę, ponieważ nawet na Zachodzie gracze mają z tym problemy. Trzeba się wylegitymować naprawdę mocnym łączem, aby zdziałać coś konkretnego. Najciekawszym trybem, który zostawiłem sobie na koniec, jest oczywiście Conquer The sMountain, kluczowy element tytułu i główna atrakcja!

Akcja SSX 3 rozgrywa się w fikcyjnym regionie geograficznym, składającym się z trzech ogromnych stoków umiejscowionych na wysokiej górze. Nie oznacza to jednak, że jesteś ograniczony do trzech tras. O nie... Tryb Conquer The Mountain to coś, czego jeszcze nie widziałeś w żadnej grze sportowej!

Każdy ze wspomnianych stoków stanowi swego rodzaju teren, na którym rozmieszczone są różne trasy zjazdowe, halfpipe'y i inne atrakcje, którymi możesz oczywiście się zainteresować. Najlepsze jest jednak to, że możesz też zwiedzić niezależnie cały stok! Nie musisz brać udziału w konkurencjach, tylko cieszyć się swobodną, niczym nieograniczoną jazdą. Jak to możliwe? W grze częściowo pozbyto się systemu menu, z którego dokonuje się wyboru trasy. Oczywiście takowy w pewnym sensie istnieje, ale to ty, jadąc na desce, dojeżdżasz do startu określonej konkurencji. Oczywiście nie jest to jedyna opcja. Możesz zostać zabrany przez śmigłowiec lub też użyć wyciągu. Pomiędzy wjazdami na zawody jedziesz zwykłym szlakiem. Są poręcze, na których możesz się ślizgać, cała masa drzew czy też małe muldy, z których możesz się wybić. Nie jest to może jakiś ogromny szok, ale z czasem wchłaniasz klimat samodzielnego transportu z jednej konkurencji do drugiej i napawasz się totalną swobodą, porównywalną nawet do tej z serii GRAND THEFT AUTO! Jeśli nie spodoba ci się jednak ten typ przemieszczania się po stoku, do twojej dyspozycji oddano PDA. Osobisty komunikator, dzięki któremu możesz sobie załatwić transport z każdego miejsca na górze do jakiegokolwiek innego miejsca. Na sam szczyt stoku, przed wjazd na konkurencję czy gdziekolwiek indziej, oczywiście w ramach odblokowanych terenów. Dzięki PDA możesz się nawet komunikować z innymi zawodnikami.



Wiele nowości wprowadzono do systemu wykonywania trików. Istnieje teraz możliwość przeniesienia ciężaru ciała na nose lub tail deski. Podobne jest to do manuali znanych z serii TONY HAWK'S PRO SKATER, gdzie przechylenie ciała do przodu powoduje jazdę na przednich kółkach i na odwrót, do tyłu – na tylnych kołach. Daje to ogromne możliwości rozszerzenia wachlarza trików, który i tak jest wyjątkowo imponujący, oraz łączenia wszystkiego w przeogromne kombosy. Triki łączyć można właśnie poprzez lądowanie na nose'ie lub na tail'u i wykonanie kolejnego. Jeśli tylko uda ci się odblokować wszystkie trzy stoki, to spróbuj w trybie swobodnej jazdy przejechać CAŁĄ GÓRĘ jednym wielkim kombo. Wiem, że brzmi to niedorzecznie, ale udało się to podobno jednemu z programistów. Hmmm... Jeśli to zrobisz, udokumentuj to dokonanie na kasecie wideo, na karcie pamięci lub na innym nośniku i prześlij do redakcji. Pierwszy









śmiałek, który podzieli się z nami swoim sukcesem, dostanie coś z tajnej kolekcji Kroogera... To będzie coś extra, bo sam chciałbym zobaczyć takie kombo – na razie idzie mi ciężko :-). No i bez żadnych oszustw proszę... O ile TRICKY dawało możliwość wykonywania naprawdę skomplikowanych akrobacji zwanych Uber Tricks, podczas których zawodnicy porywali się nawet na wypinanie butów z wiązań, o tyle SSX 3 oferuje dużo, dużo... naprawdę dużo więcej! Idea rozszerzenia Uber Trick do trzech poziomów trudności sprawdza się doskonale. Pasek z boku ekranu dokładnie pokazuje ci, którego poziomu Uber możesz wykonać. Możesz kupować nowe triki i dodawać je do swojego repertuaru. Oczywiście wykonywanie ich ogranicza się do naciśnięcia dwóch przycisków, ale należy pamiętać, że do niektórych potrzebny jest naprawdę solidny wyskok! Dodano też możliwość robienia handplantu, czyli triku polegającego na dojechaniu do krawędzi i stanięciu na ręce wyrzucając w tym momencie nogi z deską do góry. Nie można oczywiście stać tak długo, ale łącząc to z innymi trikami da się nabić naprawdę sporo punktów. Jest to oczywiście trik kompletnie nieprzydatny w trakcie wyścigów, ale daje wiele radości w konkurencjach akrobatycznych.

Niezależnie od tego, na który tryb rozgrywki zdecydujesz się na początku, do wyboru będziesz miał tylko Peak 1. Coś w sam raz dla początkujących. Trzy trasy zjazdowe, na których liczy się przede wszystkim miejsce na podium, cztery trasy Slopestyle, które są odpowiednikiem Showoff z SSX TRICKY (trzeba nabić jak najwięcej punktów za triki), BIG Challenges i dodatkowe Rival Challenges. Trasy na Peak 1 są naprawdę genialne! Dzięki temu już na początku gry widać potencjał twórczy EA Sports BIG. Widać też, że zrezygnowano z wielu absurdalnych konstrukcji i zamieniono je na bardziej realne. Trasy nie przypominają już stołu do pinballa, na którym aż roi się od dziwnych konstrukcji. Prawdziwe, dorosłe tereny tryskają wręcz niepowtarzalnym klimatem! Dopiero Peak 2 pokaże ci jednak, co oznacza prawdziwe spotkanie z naturą. Dlaczego? W trakcie zjazdów będziesz musiał walczyć z wiatrem! Oczywiście bez przesady, ale na pewno odczujesz zimny powiew na plecach podczas niebezpiecznych skoków i ryzykownych zjazdów ze stromych zboczy góry. Wszystko to przyprawione zostało malowniczymi wodospadami, lasami, lodowymi tunelami, przejazdami podziemnymi i... gigantycznymi uskokami! Nie raz zapewne oglądałeś na Extreme Channel, jak goście skaczą z ogromnych, kilkumetrowych skarp śnieżnych i dumnie suną dalej. Teraz będziesz mógł wypróbować to na własnej skórze! Trasy sprzyjają wykonywaniu ogromnych kombosów, wymyślnych trików i ewolucji powietrznych. To jednak nic w porównaniu z... Peak 3. To jest dopiero prawdziwy gigant. Najwyższy stok góry naszpikowany jest wyłomami i wąskimi przejazdami, które wymuszają zachowanie wyjątkowej ostrożności. To prawdziwy raj dla

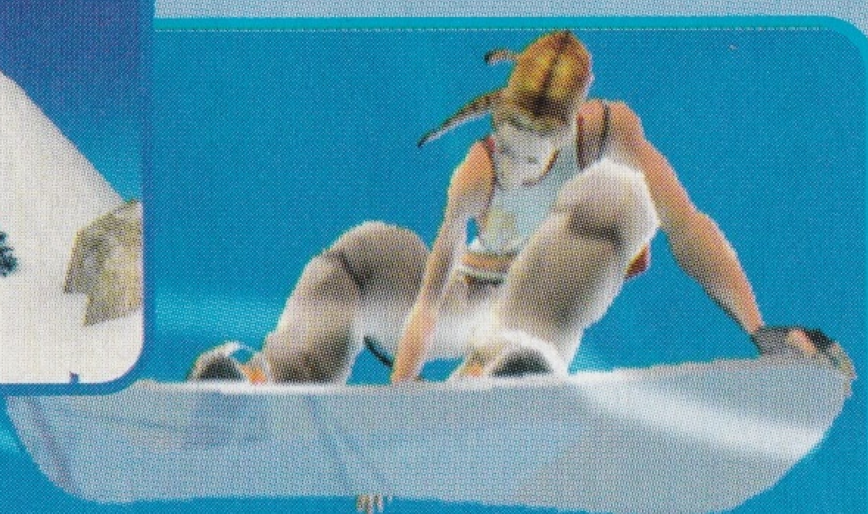






Tekst: Michał „Krooger" Cichy





hardcorowca, który nie boi się świadomości, że jeden mały błąd może zakończyć się... tragicznie!

Wszystkie trasy w SSX 3 są zdecydowanie większe od tych podziwianych w TRICKY. Są dłuższe, szersze i bardziej rozbudowane. Nie ma szans, abyś za jednym przejazdem zwiedził każdy zakamarek toru. Dopiero kilka kolejnych zjazdów, połączonych z twoimi nieświadomymi pomyłkami, eksperymentami, wyszukiwaniem ukrytych skrótów czy też celowym zbaczaniem z kursu może dać ci ogólny obraz terenu. Ale to i tak za mało. Zjazd zajmuje dobrych kilka minut i ani przez chwilę nie ma mowy o nudzie. Doskonałą zabawą jest wpatrywanie się w ekran i wyszukiwanie smaczków – zwalonych drzew, po których można się ślizgać na desce, nieprzetartych szlaków, jadąc którymi można skrócić drogę, czy poukrywanych bonusów, które można zdobyć, wykonując ogromny wyskok ze skarpy. Tego, jak zajmująca jest gra, nie da się opisać słowami.

W tak rozbudowanym programie nie mogło oczywiście zabraknąć opcji personalizacji zawodnika. Za zbierane pieniądze (w postaci dużych płatków śniegu rozmieszczonych po trasie) i odnoszone sukcesy możesz przystroić się w różnorodne ubrania i gadżety niczym w profesjonalnym sklepie snowboardowym. Do wyboru masz kilka znanych postaci i nieco nowych twarzy: Mac, Elise, Zoe, Moby, Psymon, Kaori oraz Viggo (gorrrąca Szwedka), Nate (typowy człowiek z gór), Griff (dwunastolatek, któy urodził się chyba z deską przymocowaną do nóg) i Allegra (typowa ostra laska, która niejednemu zajdzie za skórę). Każda z nich ma swój indywidualny zestaw: od nakryć głowy poczynając, poprzez styl uczesania, różnorodne kurtki, bajeranckie spodnie, buty, wiele wzorów deski na okularach, a na rzeczach trzymanych w ręce kończąc (np. pistolet na wodę!). Mimo wszystko, żaden z tych gadżetów, nawet nowe deski, nie zmieniają właściwości jezdnych... To tylko dodatki. Podnosić swoje statystyki można tylko poprzez wygrywanie konkurencji i zarabianie pieniędzy, które można wydać na wytrenowanie zawodnika.

Czy SSX 3 jest grą pozbawioną wad? Chciałbym móc tak powiedzieć. Na szczęście niedociągnięcia, na które się natknąłem, są mało istotne. Jednym z bardziej wkurzających błędów jest jednak niemożność wskoczenia na rurki i poręcze z boku. Zawsze, aby ślizgać się na jakiejkolwiek krawędzi, trzeba wskoczyć na nią od góry. Powodem tego może być fakt, że są one raczej wysokie, ale takie coś nie powinno mieć miejsca.

O tej grze można napisać książkę. Na czterech stronach nie sposób przekazać wszystkiego, co niesie ze sobą SSX 3. Nie wspomniałem tu o wielu mniej znaczących aspektach zabawy. Grafika i animacja, jak się domyślasz, stoją na najwyższym poziomie, a muzyka dosłownie zrywa gogle. Zapraszam jeszcze do poradnika, który przybliży ci nieco klimat gry. Na zakończenie pozostaje mi dodać, że... SSX 3 to kawał solidnego, zwariowanego snowboardowego freestyle'u pełnego trików, skoków i ewolucji. Jako całość składają się one na produkt, który powinien zostać zakazany! Tak bardzo pochłania wolny czas :-).



SSX 3
EA Sports Big / EA Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

95%	85%	100%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Deska to zajebista sprawa! SSX 3 jest na to idealnym przykładem. To co? Parapet pod pachę i na stok!

95% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

Blood Will Tell

Ta zręcznościowa rąbanka Segi nie ukaże się u nas pod swoim japońskim tytułem – DORORO. Ten dziwnie brzmiący wyraz to imię chłopca, który będzie towarzyszył i pomagał głównemu bohaterowi – Hyakkimaru. Hyakkimaru to z kolei młody wojownik, okaleczony w dzieciństwie przez tajemnicze demony. W efekcie bohater wyposażony jest „na stałe" w ostrza wystające z kikutów jego rąk – strach pomyśleć, co może mieć poukrywane w innych częściach ciała! Poza tym informacje o fabule są bardzo zdawkowe. A właściwie niemal żadne. Zaprezentowana na targach TGS grywalna wersja programu wyglądała wprawdzie porządnie, ale kulała z powodu niezbyt dopracowanego sterowania. Miejmy nadzieję, że wspomniane uchybienie zniknie w wersji końcowej, gdyż interesujący system rozgrywki, wyrazisty, mistyczny klimat i wspaniałe kombosy naprawdę dobrze temu tytułowi wróżą. BLOOD WILL TELL pojawi się w Japonii na początku przyszłego roku.



Cy Girls

W świecie przyszłości największym problemem mieszkańców Ziemi jest przeludnienie. Jednym ze sposobów jego rozwiązania jest stworzenie wirtualnego świata, który zapewniłby ludziom łatwiejszą egzystencję. Prócz niesztampowej historii Konami dostarczy ci dwie piękne dziewczyny, będące agentkami antyterrorystycznego oddziału. Ice (blondynka) preferuje nowoczesne metody pracy, oparte na pirotechnice i broni palnej. Aska (brunetka) woli natomiast bardziej tradycyjne środki – takie jak ataki z ukrycia za pomocą broni białej. Obydwie mają do wykonania własne misje, które najprawdopodobniej będą się zazębiać w kluczowych momentach. Walka będzie odbywała się zarówno w rzeczywistym, jak i wirtualnym świecie, gdzie możliwości bohaterek będą się stopniowo powiększały. Wśród „upgrade'ów" pań nie mogło oczywiście zabraknąć spowalniania upływu czasu. Oprawa CY GIRLS prezentuje się równie ładnie co jej bohaterki, a szeroki wachlarz ruchów w połączeniu z ciekawymi patentami i dobrym scenariuszem pozwalają spodziewać się naprawdę porządnej gry.



Beyond Good and Evil

Oto pierwsza gra z czwórki prawdopodobnych hitów na PS2, które jeszcze przed Gwiazdką wypuści UbiSoft. BG&E to niekonwencjonalne połączenie platformówki z elementami skradanki i czysto zręcznościowej walki, okraszone kreskówkowym i nieco futurystycznym klimatem. Główną bohaterką jest śliczna Jade. Towarzystwa dotrzymuje jej Pey'j (co wymawia się „pejdż") – prosiak w surducie, będący jej przybranym wujkiem, który przed laty adoptował osieroconą dziewczynę. Obydwoje zamieszkują wodną planetę Hyllis, gdzie zwierzęta i inne cywilizowane stworzenia żyją w zgodzie z ludźmi. Pewnego dnia jednak idyllę przerywa inwazja Obcych. W krótkim czasie rząd oznajmia, iż atak został odparty, a niebezpieczeństwo minęło. Jade nawiedzają jednak niepokojące wizje, które zmuszają ją do poszukiwania drogi „ponad Dobrem i Złem", jak to ładnie określają autorzy.

Podczas wyprawy para bohaterów napotka liczne przeszkody, zwiedzi przepiękne i mroczne lokacje, pokona wielu wrogów i – być może – osiągnie zamierzony cel. Zabawie towarzyszyć będą liczne minigry, takie jak robienie zdjęć wskazanym obiektom, wyścigi poduszkowcem (do którego można dokupić części, by poprawić osiągi!) i parę innych.

Pomimo niecodziennego scenariusza i jeszcze dziwniejszych bohaterów, gra nie prezentuje się infantylnie. Wręcz przeciwnie – zapowiada się przygoda, którą z chęcią przeżyją nie tylko młodsi gracze. Czy twórcy RAYMANA 2 z Michelem Ancelem na czele ponownie zaproponują ci niesamowity tytuł?



NEWS FLASH

Suikoden IV

W trzecim lub czwartym kwartale przyszłego roku możesz liczyć na pojawienie się w sklepach czwartej części SUIKODENA. Seria, zapoczątkowana jeszcze na PS One, do dziś ma się dobrze, a „trójka" na PS2 okazała się naprawdę świetną pozycją. Znów będziesz poruszał się w trójwymiarowym świecie, spotkasz się z wieloma postaciami i – miejmy nadzieję – poznasz interesującą fabułę. Prócz tego skorzystasz z dynamicznych ujęć kamery podczas walk i ucieszysz się z poprawionej grafiki. Więcej szczegółów wkrótce.

Kingdom Hearts II

Wkrótce na GBA pojawi się KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES, będące rodzajem „łącznika" między pierwszą a drugą częścią właściwej gry. Ta ostatnia ukaże się już wyłącznie na PS2 i będzie nadal kolorowym RPG z baśniową fabułą oraz bohaterami Square Enix i Disney'a. Rzecz jasna, masz szansę na spotkanie kilku nowych, grywalnych postaci (Mickey, Bambi, może ktoś z najnowszych FINAL FANTASY) i na porywającą przygodę. Obie gry (CHAIN OF MEMORIES i KH II) pojawią się w sprzedaży w 2004 roku.

Nightshade

NIGHTSHADE, w Japonii znany jako KUNOICHI, jest kontynuacją SHINOBI – chodzonej bijatyki z użyciem wielu efektownych kombosów. W drugiej części pokierujesz kobietą, która – podobnie jak bohater poprzedniej odsłony – jest ninją. Choć na razie gra nie przedstawia się rewelacyjnie, można przypuszczać, iż Sega nie wyda gniota. Sprawdzisz to w przyszłym roku.

Silent Hill: The Room

Być może taki właśnie tytuł będzie nosić czwarta część kultowej już serii horrorów. Firma Konami zarejestrowała właśnie taką nazwę handlową, co jednak niekoniecznie musi być równoznaczne z nadaniem SH4 takiego tytułu. Być może będzie to jedynie jakiś dodatek? Tak czy inaczej, „czwórka" jest już w drodze, a najbardziej cieszy, iż ukaże się w 2004 roku! Głównym bohaterem ponownie będzie mężczyzna i... to na razie wszystkie informacje, jakie wyciekły ze studiów Konami. Pozostaje czekać.

Maximo vs. Army of Zin

Druga część gry MAXIMO (mocno inspirowanej dawnym hitem GHOULS'N GHOSTS) zapowiada się wyśmienicie. Założenia gry pozostają takie same – dzielny wojownik imieniem Maximo staje do walki ze zgrajami monstrów, które obdzierają go z szat (dosłownie). Równie humorystyczne co poprzednio podejście do tematu, rozsiane po planszach bonusy i dodatki oraz tajemnicza Armia Zin, której plany może pokrzyżować tylko główny bohater, to najważniejsze elementy sequela. Maksiowi przychodzą z pomocą nowe ruchy oraz umiejętności – na przykład możliwość przeobrażenia się w zabójcę z kosą, tnącego wrogów jak żniwiarka zboże. To oczywiście nie koniec niespodzianek.

Całkowicie płynna animacja, poprawiona grafika, większe etapy i bardziej inteligentni przeciwnicy to skutek wprowadzonych do gry poprawek. Dotknęły one przede wszystkim silnika graficznego – na dobrą sprawę jest on zrobiony niemal od nowa. Wszystko wygląda ładniej, rusza się płynniej i prezentuje ciekawiej. Po prostu lepiej. Gra ukaże się w grudniu.



Nina

Namco w przerwie między czwartą a piątą częścią TEKKENA oferuje nam interesujący kąsek. Jest nim gra z blondyną ze wspomnianej bijatyki w roli głównej. Gatunkowo NINA (tytuł może ulec jeszcze zmianie) plasuje się gdzieś pomiędzy chodzoną bijatyką TPP, a przygodówką z typowymi dla takich gier ujęciami kamery. Fabularnie gra nawiązuje do historii znanej z TEKKENA, rozwijając jej wątki. Wraz z parą agentów CIA Nina dostaje się na luksusowy statek, gdzie członkowie pewnej organizacji posiadającej potężną broń urządzają tajemniczy turniej. Jak na



Tekst: Moff

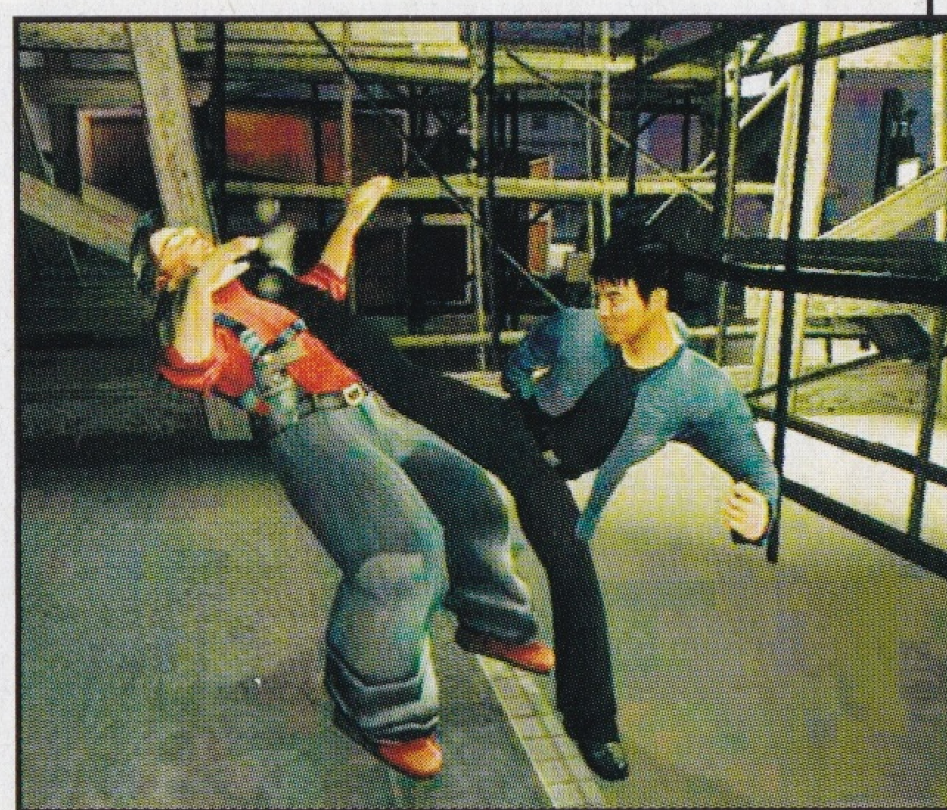
Legacy of Kain: Defiance

Kolejna część „wampirzej" sagi pojawiła się w sklepach już w listopadzie. Tym razem przyjdzie ci pokierować zarówno Kainem, jak i Razielem. Historia podzielona na wiele rozdziałów ma nieuchronnie prowadzić do spotkania dwóch wampirów. Najciekawszym aspektem gry jest chyba korzystanie z „siły woli" w walce – za pomocą telekinezy wampiry mogą ciskać przeciwnikami na odległość, rozbijać ich o elementy otoczenia czy przyciągać do siebie. Brzmi intrygująco! Pojawią się też inne umiejętności, specyficzne dla obu krwiopijców: latanie, zamiana w nietoperza, przemieszczanie się między światem materialnym i duchowym. Oprawa zapowiada się wyśmienicie, podobnie jak większość elementów tej gry. Spodziewam się, że Crystal Dynamics dostarczy nam naprawdę świetny tytuł.





Rise to Honor



Jet Li na kinowych ekranach już się wyszalał, obijając gęby dziesiątkom przeciwników. Jak się okazuje, Jecik walczy nie tylko w filmach – w grze RISE TO HONOR wcieli się w postać głównego bohatera. Na razie gra zapowiada się na prostą, aczkolwiek wciągającą i efektowną zabawę. Za pomocą lewej gałki analogowej kierujesz krokami wojownika, natomiast „mielenie" prawą i klepanie przycisków zaowocuje wykonywaniem najróżniejszych ciosów. Całość połączono w płynny sposób, przeplatając sceny walki filmowymi sekwencjami, które popychają akcję do przodu. O grze można napisać, że prezentuje się niczym interaktywny film, w którym masz minimalny wpływ na fabułę, a twoim zadaniem jest stanie kolejnych przeciwników na deski. Trochę przypomina to obrazy z Jetem w reżyserii Andrzeja Bartkowiaka („Romeo Must Die", „Cradle 2 the Grave"), gdzie mordobicie to priorytet, a fabuła jest tylko pretekstem. Cóż – takie produkty też są potrzebne!



Syphon Filter: Omega Strain

SYPHON FILTER powraca na ekrany telewizorów. Tym razem bez Logana (który do tej pory był głównym protagonistą w SF), co niektórych zapewne mocno zdziwi. Powodem takiej decyzji jest fakt, iż gra kładzie duży nacisk na rozgrywkę w Sieci. Oczywiście w takiej sytuacji niemal każdy chciałby grać jako Logan – i dlatego też nikt nie będzie mógł się w niego wcielić. Zamiast tego dostaniesz prosty edytor, za pomocą którego będziesz mógł stworzyć bohatera swoich marzeń. Dużo strzelania wypełni grę po brzegi, a w trybie kooperacji z drugim graczem przyjemność z pokonywania wrogów stanie się zapewne parokrotnie większa. Każda misja zawierać będzie wytyczne, według których należy postępować, by zakończyć ją sukcesem. Ich zróżnicowanie ma sprawiać, iż na długi czas zapomnisz, co znaczy słowo „nuda". Szczególnie że do dyspozycji będzie STO rodzajów broni – oczywiście nie wszystkie na raz, ale liczba i tak jest imponująca. O grafice nie będę się rozpisywał, zobaczycie, jak SF zadebiutuje na PS2. Warto za to wspomnieć o muzyce, której kompozytorem jest sam Mark Snow (autor hipnotycznego soundtracku z serialu „The X-Files"). O jakości końcowego produktu będziesz mógł przekonać się w styczniu.



Bloody Roar 4



Posiadający możliwość przemieniania się w „zezwierzęcone" formy bohaterowie ponownie ruszają do akcji. Od czasu poprzedniej części nie zmieniło się w grze wiele. Znów zobaczysz podobną grafikę i zmodyfikowany, choć wciąż bardzo arcade'owy i mało taktyczny system walki oraz wypełniający się podczas otrzymywania lub zadawania ciosów pasek, który symbolizuje gotowość do przemiany w zwierzęcą formę. Warto za to zwrócić uwagę na obecność interesującego trybu dla jednego gracza. Polega on na przemieszczaniu się po specjalnej planszy, toczeniu pojedynków i zdobywaniu specjalnych umiejętności. Interesująco przedstawiają się też areny – podczas walk mogą ulegać rozszerzaniu poprzez rozbijanie specjalnej bariery otaczającej walczących. Ciekawy patent.



złość, misja bohaterki wychodzi na jaw. Co jej pozostaje? Oczywiście walka. Historia nie wygląda na zbyt rozbudowaną, ale nie tracę nadziei, że autorom uda się stworzyć produkt, który będzie przyciągał graczy nie tylko za sprawą urodziwej bohaterki. System gry ma łączyć w sobie walkę wręcz z możliwością wykorzystania przeróżnych rodzajów broni białej i palnej. Podobnie jak w RISE TO HONOR, za pomocą lewej gałki pada przemieszczasz Ninę po placu boju, natomiast prawą wykonujesz ciosy. Odpowiednie kombinacje ruchów obu gałek mają być kluczem do zwycięstwa. Nie obejdzie się bez walki z kilkoma przeciwnikami na raz, efektownych ciosów, a także innowacji – co powiesz na możliwość zadawania wewnętrznych obrażeń? Brzmi interesująco, a przygodowe i skradankowe elementy mają szansę uczynić Ninę bohaterką naprawdę ciekawej gry. Premiera odbędzie się w Japonii w 2004 roku.

Prince of Persia: Sands of Time

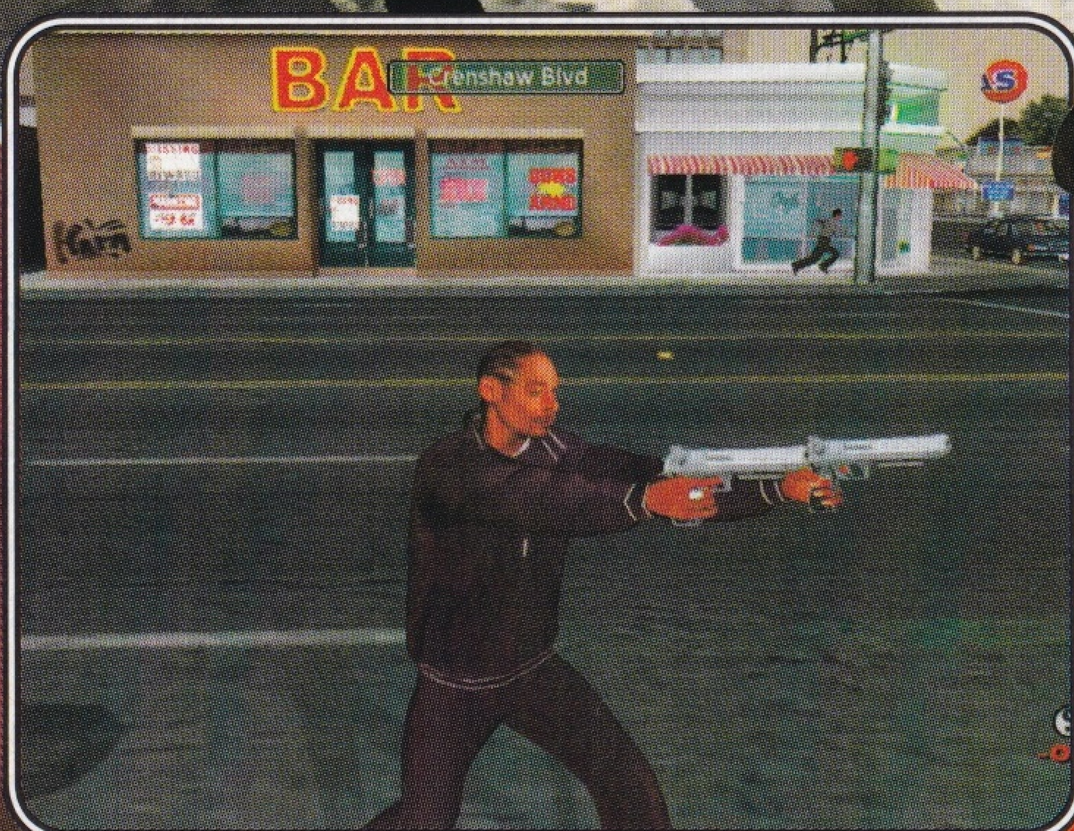


Nowy PRINCE OF PERSIA powinien zadowolić wszystkich zawiedzionych fanów Lary Croft. Książę powraca w odświeżonej oprawie i to na wszystkie konsole nowej generacji. Definitywnie zarządzi. Nie bez powodu został wybrany najlepszą grą na PS2 pokazywaną na targach E3.

Gra wprowadza parę innowacyjnych patentów – Prince zbiera dusze pokonanych przeciwników jako energię dla tytułowych Piasków Czasu. Te z kolei pozwalają mu na szereg niesamowitych manewrów. O ile możliwość obejrzenia terenu z lotu ptaka to jeszcze nic specjalnego (było już np. w THE MARK OF KRI), to już spowolnienie czasu celem wyprowadzenia bardziej złożonych ataków w tego typu grze jest nowością. Bardzo ciekawy jest też pomysł z cofaniem czasu o parę sekund, co pozwoli na anulowanie zbędnych czynności (na przykład skoku w przepaść). Animacja, bogactwo szczegółów, praca kamery to pierwsza liga! Według zapewnień autorów, w grze walka i eksploracja są tak samo ważne. Dodaj do tego nieco elementów przygodowych i masz przed sobą niemal pełny obraz hitu.









TRUE CRIME™

STREETS OF L.A.





Oglądając TRUE CRIME w akcji bądź na obrazkach, od razu przypomina się GRAND THEFT AUTO 3 czy też VICE CITY. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż PRAWDZIWA ZBRODNIA jest niezwykle podobna do swojego prekursora. Podobna nie znaczy jednak identyczna.

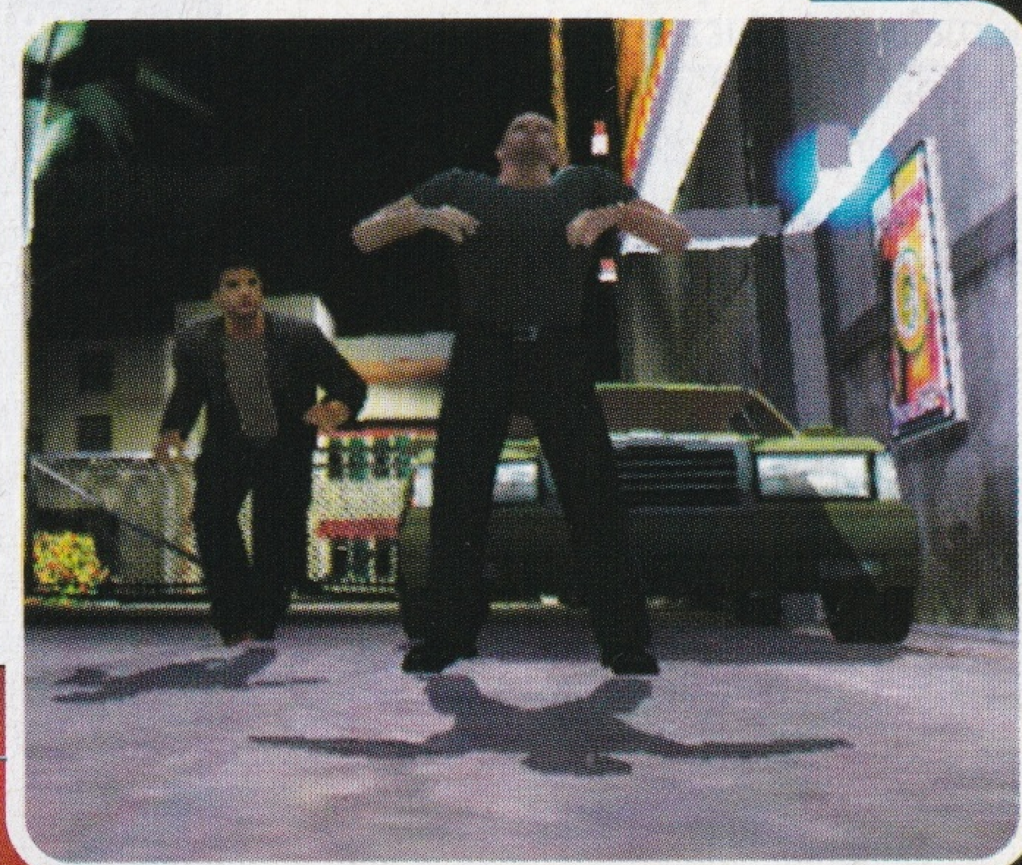
Podstawową rzeczą, która odróżnia TC od GTA3, jest postać, w jaką przyjdzie ci się wcielić. Nazywasz się Nick Kang. Jesteś gliną z Elite Operations Division, czyli najlepszym z najlepszych w odwalaniu czarnej roboty. Brudny Harry to przy tobie praworządny policjant. Masz reputację brutalnego, choć niezwykle skutecznego gliny. Niektórzy w policji wierzą, iż jedynie ty możesz powstrzymać wojnę gangów pomiędzy chińską Triadą a rosyjską mafią. Oczywiście, twoja reputacja nie załatwi sprawy. Nick lubuje się we wschodnich sztukach walki, gorących strzelaninach, pompujących adrenalinę wyścigach, potrafi wyciągać informacje z najbardziej opornych świadków, a nawet aresztować najciężej uzbrojonych przestępców – to taki uliczny omnibus.

Niektóre statystyki mówią, iż co kilka sekund na świecie ma miejsce napad rabunkowy, porachunki gangsterskie czy niebezpieczne pościgi. Mam wrażenie, że większość z nich dzieje się właśnie w Mieście Aniołów. Konsolowa wersja tego miasta tętni życiem. Dlatego też masz ręce pełne roboty. W dodatku im dalej zapuścisz się w odmęty fabuły TC, tym bardziej skomplikowane zagadki będziesz musiał rozwiązywać.

Jak sądzisz, ile aniołów można znaleźć w Mieście Aniołów?..

Gra została podzielona na epizody, te z kolei na misje. O ile twoje aktualne zadanie nie wymaga pośpiechu, możesz w międzyczasie rozbijać się po mieście: łapać przestępców, ścigać się po ulicach, rekwirować samochody niewinnym kierowcom, rozwijać swoje umiejętności na strzelnicy i robić wiele, wiele innych rzeczy. Warto podkreślić, iż TC nie jest grą liniową. Zależnie od postępów w fabule otrzymujesz kolejne misje, ale różnią się one od siebie w zależności od tego, jak spisywałeś się w przeszłości. Czy byłeś dobrym gliną czy złym, a może spartaczyłeś jakieś zadanie? Na dodatek nie tylko misje się zmieniają, ale także krótkie przerywniki filmowe. One również uwzględniają twoje postępy, tworząc bardzo spójną całość, pomimo braku liniowości. Jeśli zdołasz wykonać dany epizod w 100% poprawnie, w nagrodę otrzymasz bonusową przejażdżkę po mieście, podczas której możesz odblokować dodatkowy samochód, broń czy też cios do walki wręcz. Jeśli zaś nie uda ci się zebrać pełnej puli punktów, to na koniec epizodu masz okazję naprawić swoje niedociągnięcia udając się na patrol. Należy wtedy złapać określoną ilość przestępców, by znowu twoja odznaka lśniła i błyszczała jak nowa.

W GTA bohater od samego początku zabawy dysponował pełnym wachlarzem umiejętności, do szczęścia brakowało mu jedynie dużej spluwy i szybkiej fury. W TC dochodzi jeszcze brak doświadczenia, a w efekcie – zdolności. Owszem, Nick potrafi strzelać, walczyć wręcz, skuwać przestępców, ścigać się po ulicach itp., jednak jest wiele rzeczy, których nie umie. Po mieście są rozsiane specjalne placówki treningowe, w których za symboliczne policyjne odznaki możesz podszlifować to i owo. Jedną z niezwykle przydatnych umiejętności jest możliwość neutralizowania przeciwnika z broni palnej, zamiast zabijania go. W tym celu należy przejść odpowiedni trening na strzelnicy, by potem podczas misji móc strzelać bandytom w ramiona, ręce czy nogi. Powinieneś wiedzieć, iż neutralizowanie przestępców przynosi więcej korzyści niż ich zabijanie. Inne przydatne umiejętności to chociażby strzelanie z dwóch spluw jednocześnie czy też sprawne unieruchamianie uciekającego pojazdu. Najpiękniejsze jest to, iż nikt





nie będzie cię zmuszał do uczestniczenia w treningach. Możesz brać w nich udział, kiedy tylko zechcesz, o ile starczy ci symbolicznych policyjnych odznak. Te otrzymujesz za poprawne wykonywanie swojej roboty, czyli łapanie przestępców. W ten sposób koło się zamyka.

TC ma zaimplementowany system karny, czyli potocznie dobry/zły glina. Zabijanie niewinnych ludzi, a nawet przestępców bez próby aresztowania ich, wszczynanie bójek na ulicy to tylko niektóre z czynności, jakie uznawane są za złe. Gra nie zmusi cię do postępowania według moralnych czy etycznych zasad, jednak próbuje cię do tego nakłonić. Zły glina może być ścigany przez doborowe oddziały SWAT. Dobry glina otrzymuje więcej „blach" za powstrzymanie przestępcy, ma dostęp do sekretnych broni, samochodów, a co najważniejsze, może doprowadzić do „pełnego" zakończenia fabuły. TC ma kilka alternatywnych finałowych animacji. Jeśli chcesz wiedzieć jakich, to musisz samemu spróbować swoich sił na ulicach L.A.

Jedyne wady TC wiążą się z obsługą gry oraz z problemami z kamerą. Interfejs nie należy do tych intuicyjnych. Musisz się go wyuczyć drogą prób i błędów – wielu niewinnych spacerowiczów zapłaci za to swoim wirtualnym życiem. Niektóre utrudnienia obsługi, jak chociażby powolne wchodzenie w tryb celowniczy, wiążą się z brakiem odpowiednich umiejętności bohatera. Dlatego warto dość szybko wyuczyć się szybkiego składania do strzału i kilku innych rzeczy. Kamera jest bezpośrednio powiązana z systemem celowniczym. Kiedy tylko złapiesz jakiegoś przestępcę na muszkę, gra skupi na nim całą twoją uwagę. Bywa to niezwykle upierdliwe, szczególnie gdy złoczyńców jest kilku.

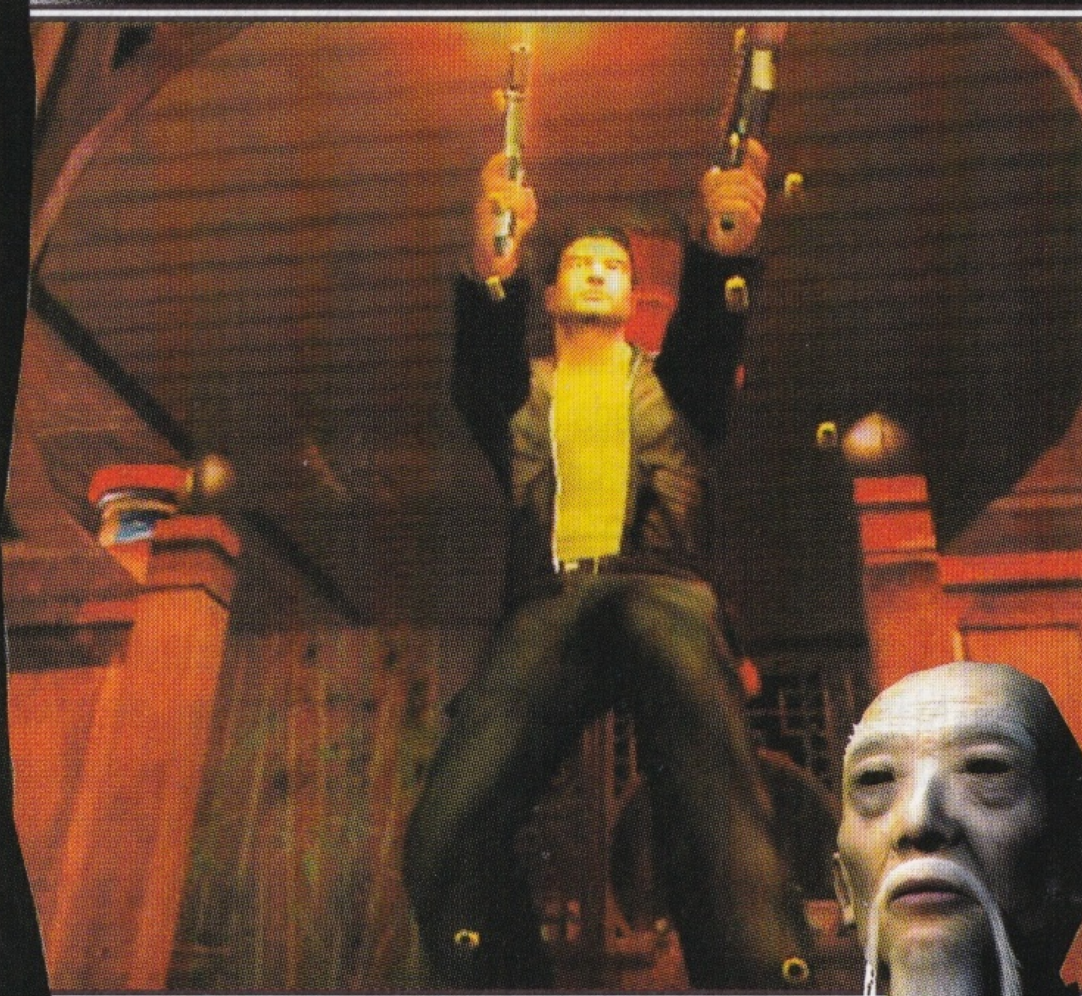
Firma LUXOFLUX dołożyła wszelkich starań, by udźwiękowienie TC było najwyższych lotów. Głosów postaciom użyczyły takie gwiazdy jak Christopher Walken, Gary Oldman, Russel Wong, Michelle Rodriguez i wielu innych sławnych aktorów. Ścieżka dźwiękowa składa się z ponad 50 oryginalnych kawałków, głównie raperów z Zachodniego Wybrzeża takich jak Snop Dogg, Westside Connection (Ice Cube, Mac 10 and WC), Warren G, Boo Yaa, Tribe itp. Jeśli lubisz te klimaty, to z pewnością będziesz zachwycony. Efekty dźwiękowe są również świetne. Niechcący potrącisz prostytutkę na ulicy, a od razu w twoją stronę poleci soczysta wiązanka. Poczekaj chwilę, a w koło ustawi się mały tłumek ludzi, zachęcający obie strony do bójki. Oczywiście, nie obyło się bez basowych eksplozji, świstu przelatujących kul, chrzęstu łamanych kości, wycia syren niosącego się po mieście czy trzasków policyjnego radia. Całość została opracowana w Dolby Pro Logic II, który gwarantuje najwyższą jakość efektów przestrzennych. Dla mnie bomba.

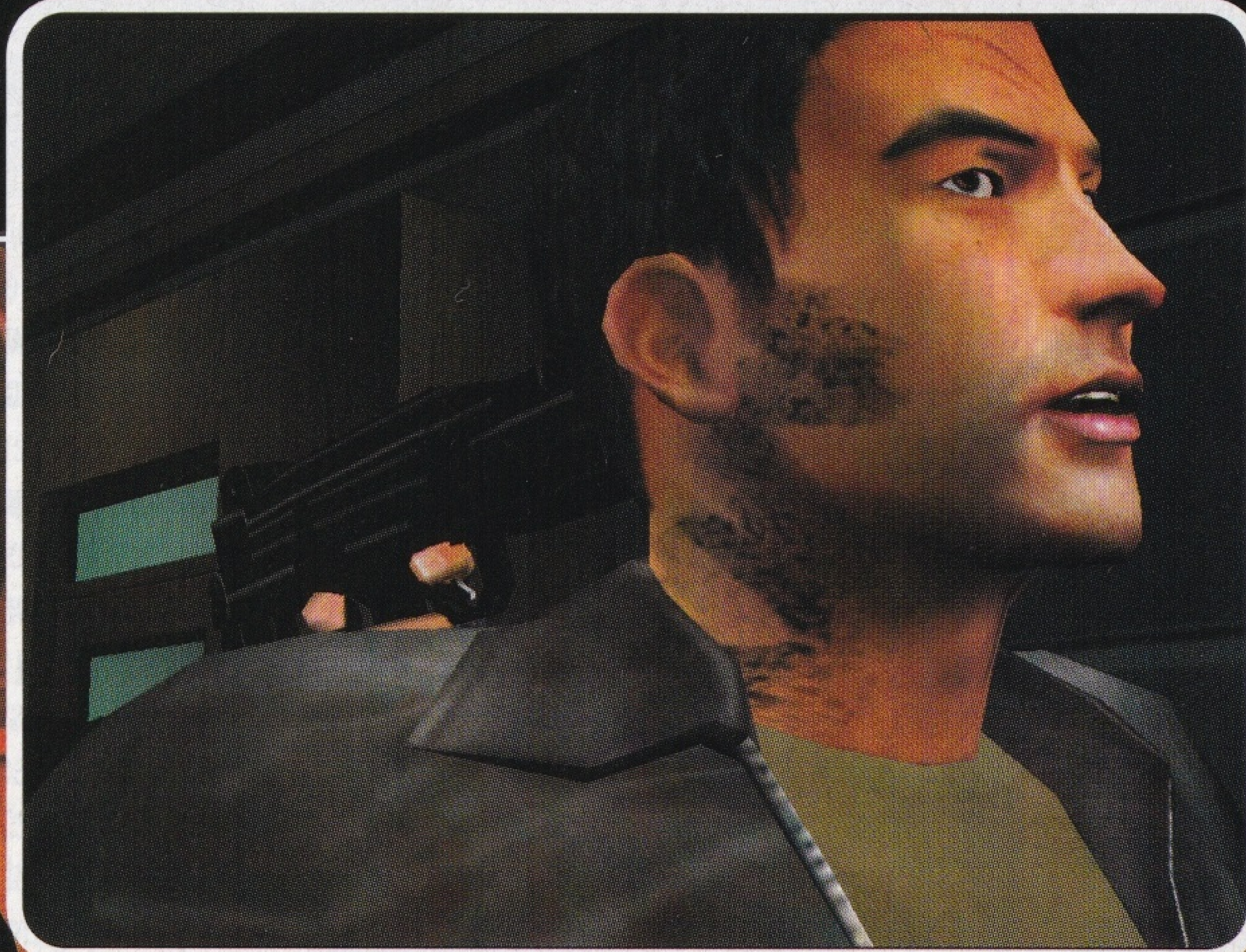




Grafika TC prezentuje się niezwykle dobrze. Animacja postaci podczas walki wręcz spisuje się lepiej niż w niektórych mordobiciach. Przerywniki filmowe zostały wykonane bardzo starannie, nawet ruchy ust dopasowano do podłożonych przez aktorów głosów. Sceneria jest bardzo plastyczna. Możesz demolować większość elementów miasta, jedynie murowane części pozostaną nienaruszone. Co zabawne, Nick potrafi pięściami wybić w ścianach porządne wgłębienia, aczkolwiek nie ma to w żaden sposób wpływu na przebieg rozgrywki. Zamiast pisać poemat o oprawie graficznej, proponuję obejrzeć obrazki. Jedyne co mogę TC zarzucić pod tym względem, to dość mała różnorodność mieszkańców oraz pojazdów poruszających się po mieście.

Wiele osób mogłoby powiedzieć, iż TC jest niczym więcej jak udaną kopią GTA3. Moim zdaniem, o żadnym plagiacie nie ma mowy. TC wzniósł się ponad dotychczasowe produkcje. Gorąco polecam tę pozycję wszystkim posiadaczom konsol PS2, Xbox czy GCN.









TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
ACTIVISION / LEM

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

85%	90%	95%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Pełna wartkiej akcji symulacja pracy supergliny z Miasta Aniołów. Obowiązkowa pozycja dla fanów GTA3 — **90%** OCENA

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

TEKST: TOMASZ „COVAL" KOWALSKI

TIME CRISIS 3



Tak zwane gry na pistolet są zawsze miłą odmianą – wystarczy podejść, poszarpać parę minut i się zrelaksować. I tym właśnie jest nowy TIME CRISIS od Namco – krótką odskocznią od codziennych stresów.

Każda gra musi mieć jakąś fabułę – nieważne jak głupią, byle by była. Widać panowie z Namco też hołdują temu stwierdzeniu, więc zaserwowali

Tao mówi: Ten, kto wymyślił te durne nazwy, powinien spłonąć na stosie

ci tak niezdjaliwy stek bzdur, przyprawiony kretyńskimi nazwami, że aż głowa mała. Otóż istnieje sobie małe, śródziemnomorskie państewko zwane Lukano, które zostaje zaatakowane przez złą do szpiku kości Federację Zadorias. Aby powstrzymać agresora, VSSE wysyła swych najlepszych agentów, Alana i Wesleya, by siłą odbili kraj. Pomoże im w tym pewna osóbka – ale o tym cicho sza.

Rozgrywka nie różni się zbytnio od poprzednich części. Nadal jest to ten sam system – unik i strzał – i w sumie nie stanowi to zbyt wielkiej wady. Zabawa polega na tym, że poruszasz się po z góry zaprogramowanych ścieżkach i naparzasz do pojawiających się wrogów. W przeciwieństwie do innych gier z tego gatunku, w serii TC nie musisz zabijać wrogów, zanim oni do ciebie nie wystrzelą. Udostępniono ci przycisk służący do chowania się za rogiem i tym samym umożliwiający unikanie trafień. Jest to fajne rozwiązanie, które zwiększa dynamikę rozgrywki i czyni grę bardziej emocjonującą. Tym bardziej, że nie możesz kryć się w nieskończoność, ponieważ na pokonanie każdej scenki masz ograniczony czas.

Nowością w serii jest fakt, że gdy jesteś schowany, możesz zmieniać broń jednym naciśnięciem spustu. Dotychczas, jeśli zdobyłeś jakiś oręż, musiałeś natychmiast go zużyć. Teraz możesz zachować sobie lepszego guna, np. na potyczkę z bossem. Bronie są cztery: posiadający nieskończoną ilość amunicji pistolet oraz karabin maszynowy, strzelba i granatnik, do których pociski musisz zbierać, zabijając żołnierzy ubranych w żółte kombinezony.

Zabawa jest krótka, to trzeba przyznać. Wprawny gracz jest w stanie przejść ją w godzinę, choć zapewne nie uda mu się to za pierwszym razem. Osiągnięto to w dość „oszukany" sposób. Po prostu za pierwszym razem masz bardzo niewielką liczbę kontynuacji, które powiększają się z każdą rozegraną partią. Niby jest to tania zagrywka, lecz w tego typu produkcjach sprawdza się wyśmienicie – tym bardziej, że nawet powtarzanie tych samych etapów nie nudzi się zbyt szybko. Po ukończeniu gry uzyskasz dostęp do nowych trybów, w tym do bardzo ciekawego trybu snajperskiego.

Oczywiście najlepiej gra się z użyciem GunCona2, lecz – co zaskakuje – bardzo sprawnie spisuje się też pad. To dzięki niemu, wciskając „staby", możesz zmniejszyć lub zwiększyć szybkość celownika. Jest to dość ważne z prostego powodu: nie wszystkich stać na LightGuna, a tym bardziej na dwa, by móc zagrać z kumplem. A skoro już mówimy o multiplayerze, to dodam, że niestety zawodzi – ze względu na kiepski podział ekranu.

Program wygląda naprawdę nieźle, głównie za sprawą świetnej animacji i ciekawych ujęć (np. scena, gdzie zwisasz do góry nogami i naparzasz do wrogów albo wspinasz się po zwisającym z krawędzi mostu pociągu, który za chwilę runie w przepaść). Dodajmy do tego fakt, że gierka śmiga z prędkością 60 klatek na sekundę i nie ma „tendencji skokowych".



Z drugiej strony dźwięk jest dość żałosny. O ile fajnie wyszły wszelkie efekty wystrzałów, to już muzyka i podkładane głosy ranią uszy – choć to dość subiektywna opinia.

Podsumowując, dzięki dodatkowym trybom gry masz do czynienia z jednym z najdłuższych „celowniczków" – co nie zmienia faktu, że gra jest bardzo krótka. Niemniej taki już urok tego gatunku. Jeśli lubisz tego typu szpile, dodaj dyszkę do oceny końcowej i łykaj w ciemno.





TIME CRISIS 3
NAMCO / SONY POLSKA

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

75%	50%	80%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

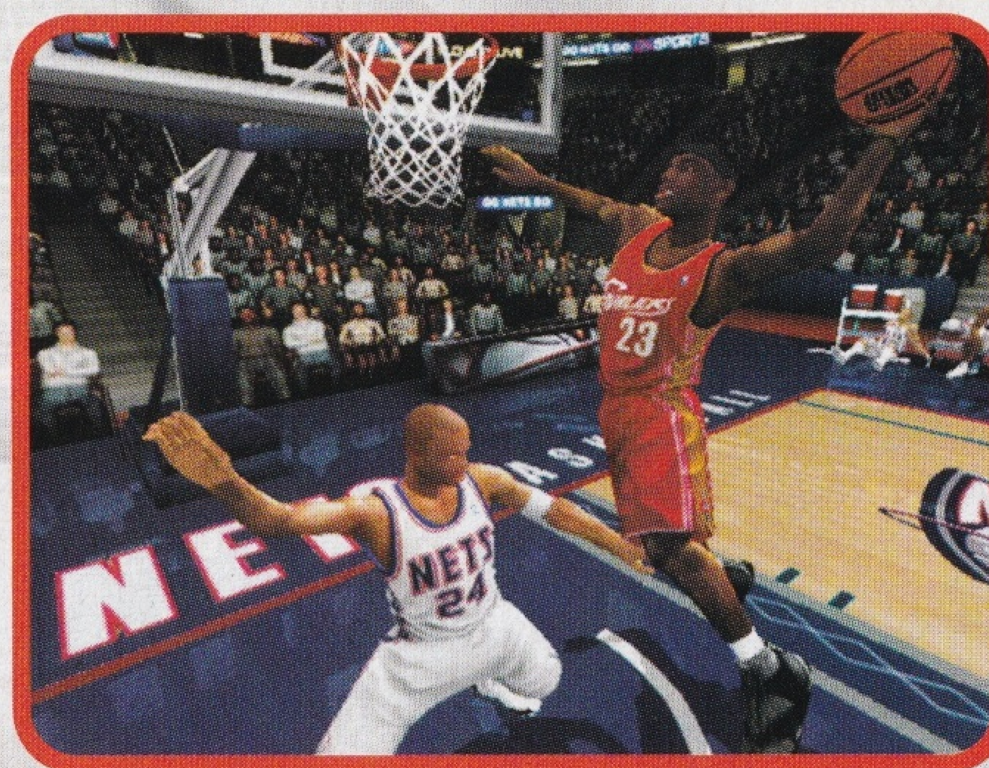
Fajny szpil, choć trochę zbyt krótki. Zanim kupisz, sprawdź, czy będzie działał ci pistolet. Bez tego nie ma gry

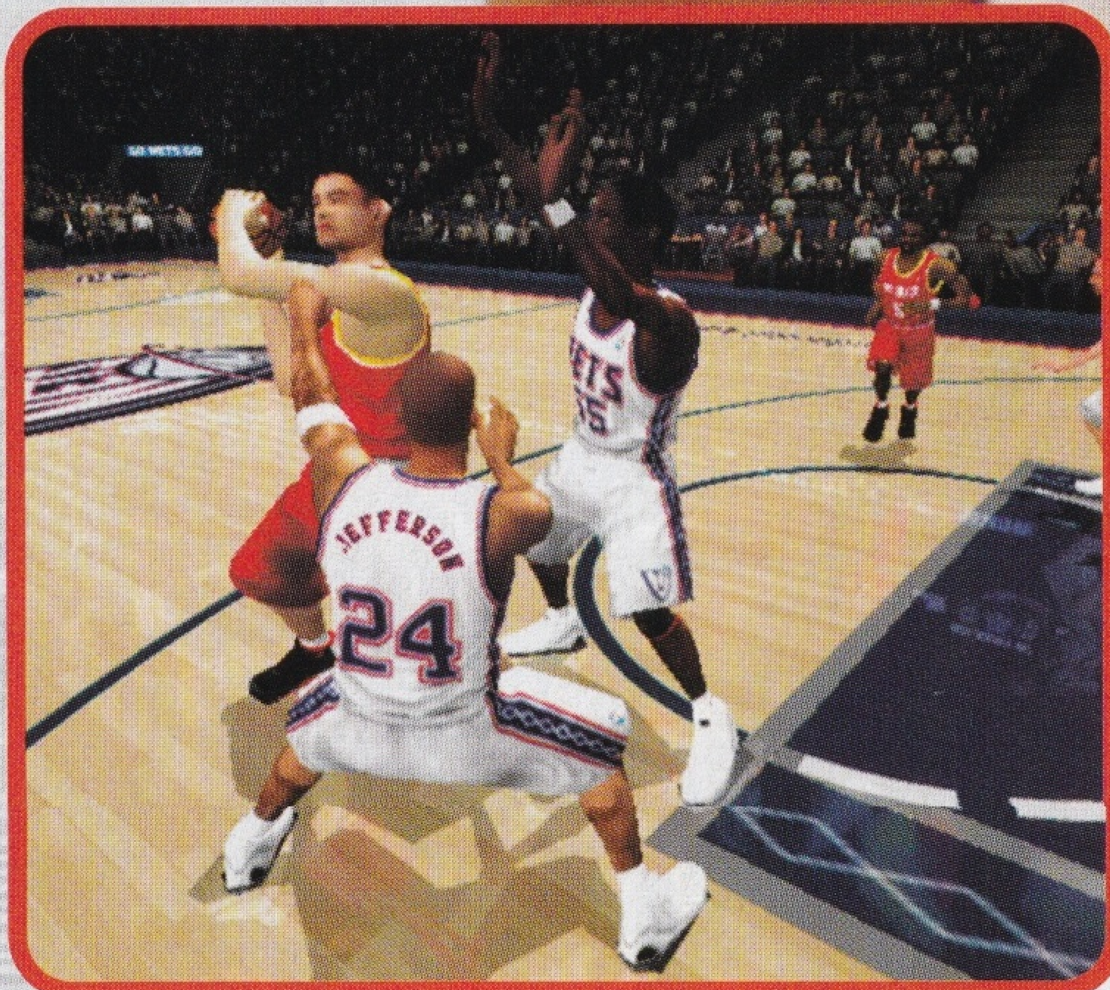
70% OCENA

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: GunCon 2, Dual Shock 2, Memory Card

Tekst: Kamil „Foob" Juljański

EA SPORTS NBA LIVE 2004





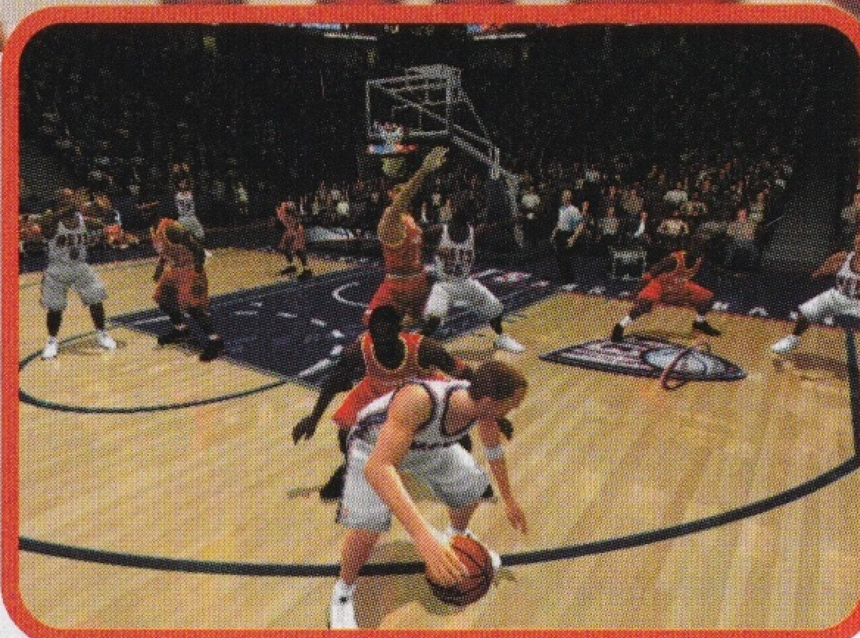
Kasa. Jedno słowo, a tak wiele znaczy. Dla EA Sports to nie tylko cel istnienia, ale i środek wiodący do sukcesu. To za dolary pracownicy tej firmy kupują nowe technologie, pozyskują kosztowne licencje oraz zapraszają znane nazwiska do współpracy. To za „martwych prezydentów" ściągnęli tak znanych artystów jak hip-hopowcy z Black Eyed Peas, zespół OutKast, Lil' Flip czy Sean Paul. Jednak NBA LIVE 2004 to nie tylko dobry soundtrack. Za komentarz wzięli się bowiem najlepsi w branży – Marv Albert i Mike Fratello. Specjalne kody (dostępne m.in. na nikebasketball.com) pozwalają odblokować ciżmy pokroju Shox BB4, Air Jordan 3, Air 2K3 i Air Zoom Generation. W ten sam sposób na parkiet można rzucić 50 Centa i Lil' Flipa. Lecz i bez nich jest wesoło. Wszyscy zawodnicy noszą oryginalne nazwiska, posiadają odpowiednie umiejętności, do tego grają we właściwych zespołach... Lecz nie to stanowi przecież o jakości gry. Przede wszystkim liczy się frajda!

Kolejny krok w stronę realizmu. Tym razem ulepszono obronę

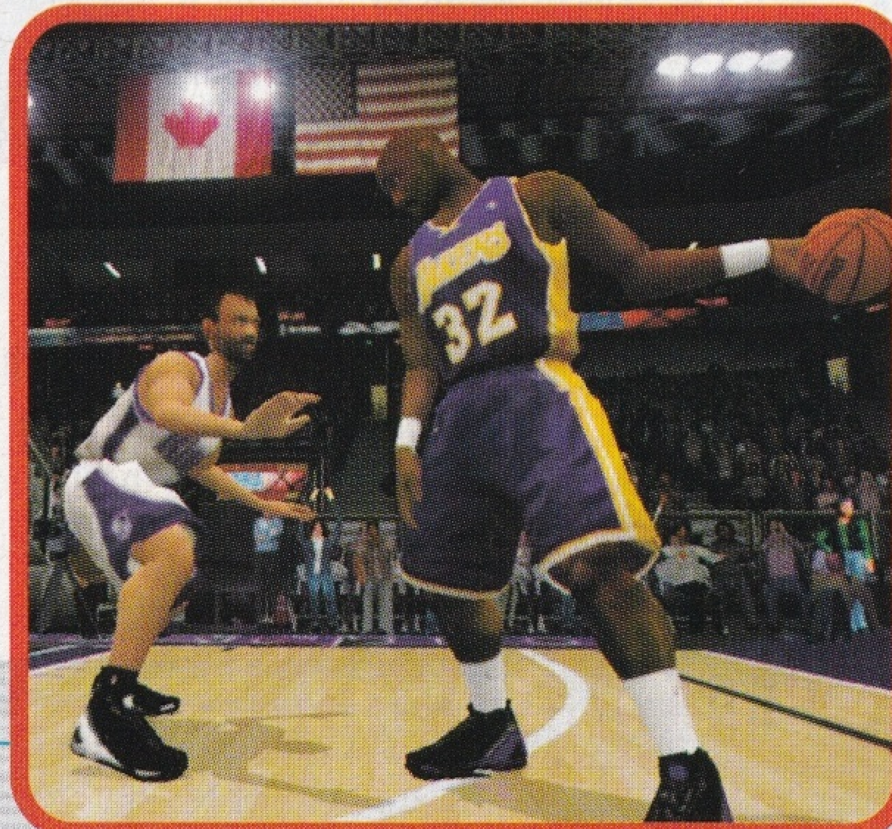
W zeszłym roku programistom udało się poprawić grę zawodników w ataku. Trochę z tym nawet przesadzili – napastnicy bez trudu docierali pod kosz i ładowali piłkę niemalże na ślepo. Nic dziwnego, że teraz zajęto się obroną. W tej odsłonie zawodnicy gracza pilnują swoich przeciwników niczym psy budy i na wiele im nie pozwalają. Obrońcy skutecznie wypychają atakujących oraz reagują na ich najmniejszy ruch. Dzieje się tak dzięki niecodziennej sesji motion-capture, na którą zdecydowało się EA. Zamiast ubrać w kostium z czujnikami pojedynczego mistrza, na parkiet zaciągnięto dwie drużyny (10 zawodników!). Analizowano ruchy wszystkich koszykarzy na raz, a zwłaszcza ich reakcje na decyzje współgraczy. Później zakodowano to w procedurach Sztucznej Inteligencji. Dzięki temu nie tylko trudniej przedrzeć się pod kosz, ale i... łatwiej przeprowadzić akcję. Na boisku dzieje się bowiem znacznie więcej, a nadzwyczaj aktywni zawodnicy starają się przewidywać zamiary gracza i pomóc mu skonstruować skuteczny atak.

Nowością jest też freestyle control, dzięki któremu – za pomocą prawej gałki – kontroluje się zwody stosowane przez zawodnika. Każdy gracz ma w repertuarze nieco inne sztuczki (w tym różnego typu rzuty), co początkowo utrudnia zabawę, a potem dodaje jej smaczku. Rozgrywka nabiera dzięki temu barw, jest bardziej różnorodna i wymagająca.

Cała reszta gry jest jednak niemalże taka sama jak w NBA LIVE 2003. Podobne tryby zabawy, podobne menusy, śliczne hale, rozochocona publiczność, śmigające kamery, radosne filmiki z parkietu i atmosfera wielkiego sportowego święta – wszystko to już od lat jest wizytówką serii i powtarza się co roku, z drobnymi tylko usprawnieniami.



Program ma oczywiście wady. Kamera nie zawsze nadąża za tym, co dzieje się na boisku, zwłaszcza w sytuacji, gdy szybki kontratak zostaje zatrzymany i zamienia się w akcję przeciwnika. Animacje zawodników – generalnie bardzo dobre – chwilami zwalniają bądź zaczynają skakać. Zdarza się też, że koszykarz biegnący pod kosz niepotrzebnie odwraca się, by schwytać piłkę, gdyż wówczas ma problemy z ponownym zwróceniem się we właściwą stronę. Na szczęście błędy te są na tyle drobne, że da się do nich przyzwyczaić. A wówczas zabawa jest naprawdę przednia, gdyż zarówno graficy, jak i dźwiękowcy wykonali kawał dobrej roboty. Tylko... co na to Sega z jej ESPN NBA?



Świat poza PS2

Gra ukazała się również na pecety oraz konsole Xbox i GameCube. Nie oszukujmy się, na PC wygląda prześlicznie, głównie za sprawą wysokiej rozdzielczości i płynnych animacji. Gorzej sprawuje się jednak sterowanie – klawiatura nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej. W przypadku pudeł najlepiej wypada Xbox. Animacja prawie nie chrupie, akcje są szybkie, a dźwięk prawdziwie przestrzenny. Brakuje jednak trybu sieciowego. Na GameCube widać pewne niedoróbki graficzne, źle dopasowane tekstury i niedbale dobrane kolory. Ta wersja powstała najszybciej i zrobiono ją niedokładnie, co potwierdza informacje o nienajlepszej kondycji flagowej konsoli Nintendo.



NBA Live 2004
EA Sports / EA Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

80%	90%	80%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Bardzo dobra koszykówka. Jeśli kochasz ten sport, kupujesz grę i jedziesz, jedziesz, jedziesz na całego!

85% OCENA

Cena: ok. 220 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

RATCHET & CLANK 2

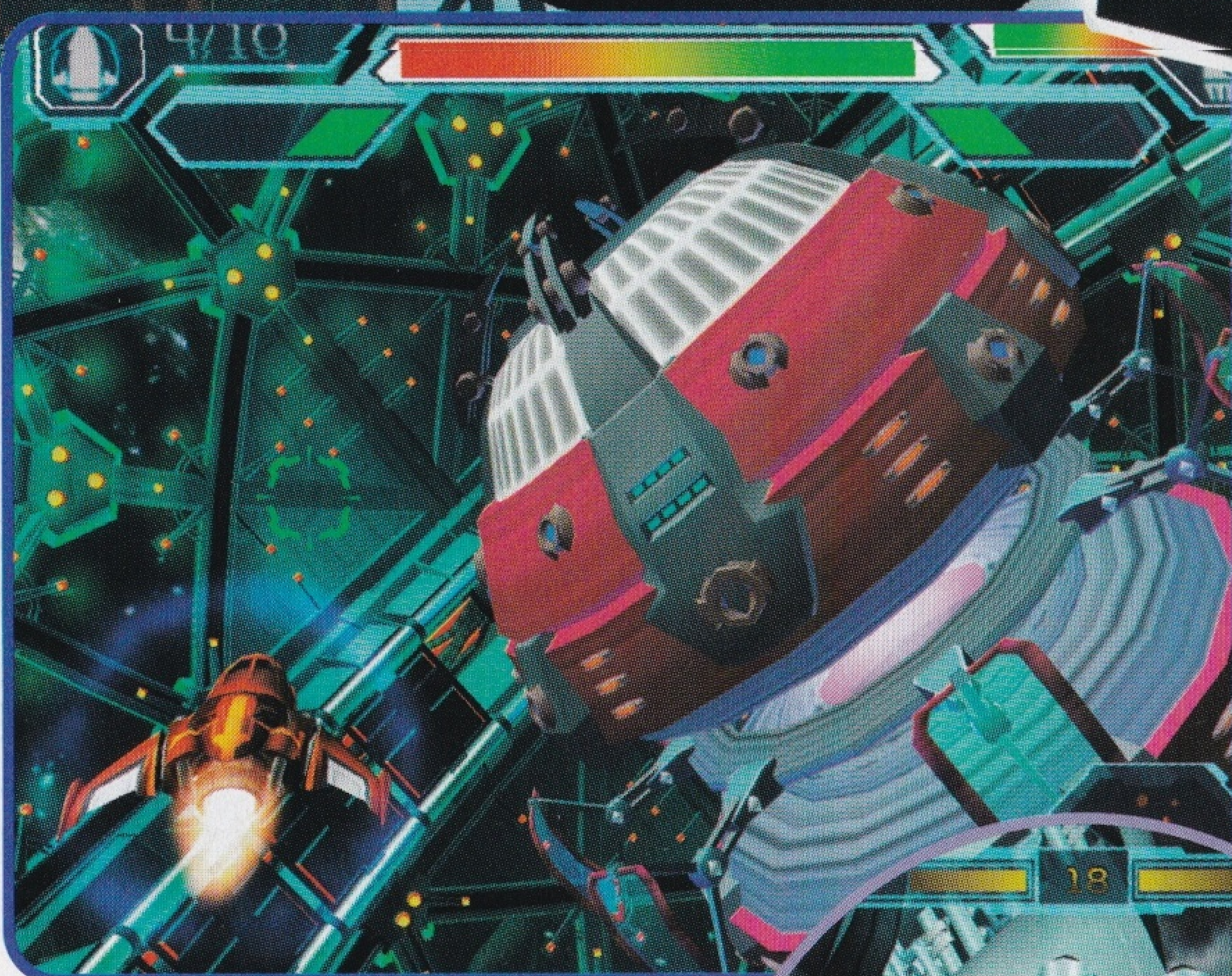
Tekst: Michał „Krooger" Cichy

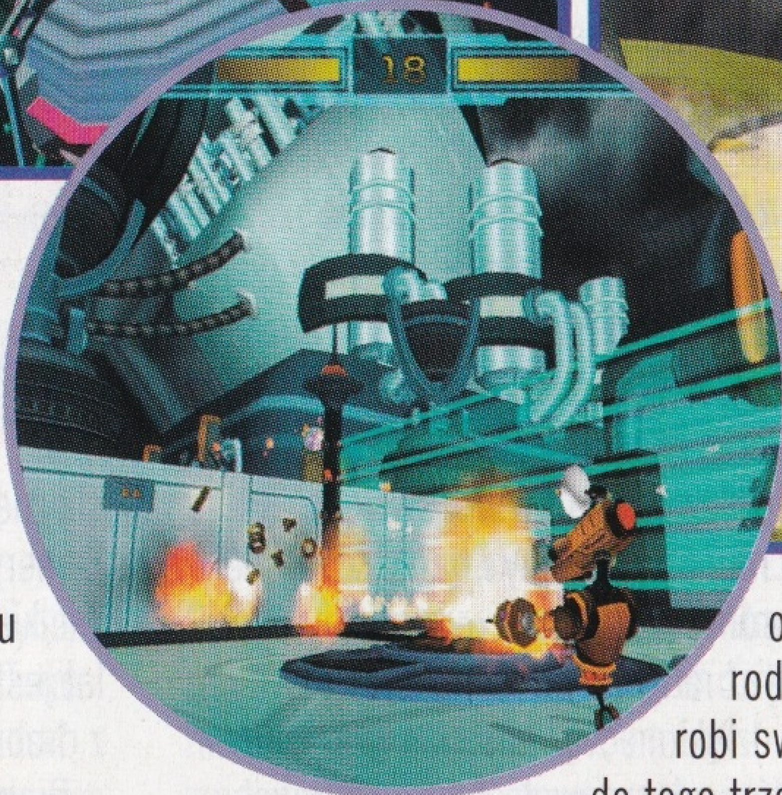
Niektórzy gracze zarzucali producentom pierwszej części RATCHET & CLANK, że program zbyt przypominał flagową serię Insomniac Games pod tytułem SPYRO THE DRAGON. W tym roku wszystko się zmieni, ponieważ zmieni się też sam charakter przygód dzielnego Ratcheta i jego blaszanego przyjaciela Clanka. GOING COMMANDO, bo taki podtytuł nosi sequel, to niemal zupełnie nowy produkt! Gra dojrzała. Stała się zdecydowanie bardziej poważna... Ale bez obaw, chodzi tu bardziej o prowadzenie samej rozgrywki niż o klimat – dwójki bohaterów nie opuścił specyficzny humor rodem z filmów o czarnym i białym policjancie!

Wszystko ewoluuje i tak też stało się z RATCHET & CLANK. Ratchet nie jest już zbuntowanym futrzakiem z kluczem francuskim w ręku, ale prawdziwie dojrzałym bohaterem z charakterystycznym błyskiem w oku. Mimo to nadal jest futrzakiem :-). Insomniac Games udało się dokonać czegoś niezwykłego i rzadko spotykanego. Stworzyli sequel gry, który jest zdecydowanie lepszy od pierwszej części.

Koniec z wnerwionym futrzakiem! Ratchet to teraz prawdziwy komandos z wielkim gunem w ręku!

Nie ulega wątpliwości, że to, czym wsławili się w poprzedniej części Ratchet i Clank, uczyniło z nich międzygalaktycznych herosów. Nic jednak nie trwa wiecznie. Błyski fleszy wygasły, dziennikarze nie dobijają się już do drzwi, prosząc o wywiad, a dwójka przyjaciół odchodzi powoli w zapomnienie. Szansę na odzyskanie sławy daje zlecenie, które otrzymują od Abercrombie Fizwidgeta, jednego z szefów Megacorp. Zadanie polega na odnalezieniu tajnego projektu, który został zuchwale wykradziony z laboratoriów Megacorp. I tu zaczyna się przygoda... której długo nie zapomnisz!







Wszystko, co można było podziwiać w poprzedniej części gry, zostało udoskonalone, rozszerzone i poprawione. Świetnie zaprojektowane, ogromne poziomy pełne nowatorskich rozwiązań i ciekawych lokacji wręcz powalają profesjonalizmem i klimatem. Zupełnie nowi wrogowie zaskakują swoim zachowaniem i wyglądem. Nie są zwykłym mięsem armatnim z odruchami podobnymi do gestów przestraszonych lemingów. Niektórzy przeciwnicy kombinują, atakują grupami i skutecznie unikają twoich pocisków. Wnosi to do zabawy konieczność zastanawiania się i badania sytuacji, ale nie psuje na szczęście atmosfery niczym nieskrępowanej rozwałki z palcem usytuowanym na spuście karabinu.

Podobnie jak w poprzedniej części, to nie fabuła napędza całą grę, a sama rozgrywka. GOING COMMANDO to przygoda rozgrywająca się na ponad dwudziestu ogromnych poziomach wypełnionych zagadkami i całą masą wrogów. Jak się można domyślać, Ratchet nie jest wcale słabo wyposażony – osiemnaście rodzajów broni robi swoje. Dodać do tego trzeba kilka modeli, które można zakupić u handlarzy lub... wgrać z zapisanego stanu gry pierwszej części. Mało tego! Każda broń może być upgrade'owana, co daje... czterdzieści jeden sposobów na eksterminację! Żadne FPP nie może pochwalić się takim arsenałem! Fani demolki będą z pewnością zachwyceni! Moją ulubioną zabawką jest The Bouncer. Wystrzeliwuje on jedną kulę, która po chwili rozbija się na ponad dwadzieścia mniejszych i odbijając się od ścian oraz sufitu, robi superdemolkę! Na wymyślnych rodzajach broni nowatorskie rozwiązania techniczne się nie kończą. Dzięki sprzedawcom, Ratchet może ulepszyć nieco swojego blaszanego kumpla, dokupując mu nowe moduły, takie jak choćby moduł skakania. Może też dokupić to i owo dla siebie. To również nie wszystko! Zmianom może ulec nawet statek kosmiczny Ratcheta. Każdy może sobie teraz zafundować nieco gwiezdnego tuningu :-).

Nie skłamię, jeśli stwierdzę, że RATCHET & CLANK 2: GOING COMMANDO to jeden z podstawowych tegorocznych tytułów pod choinkę dla każdego fana konsolowych platformówek. Cała masa strzelania, specyficznego humoru i ogromne poziomy potrafią wciągnąć na długie dni, wieczory i całe noce.

PIERWSZA CZĘŚĆ

Pierwsza część gry zachwyciła wszystkich swoim nowatorskim podejściem do tematu. Twórcy hitu SPYRO THE DRAGON nie zawiedli swoich fanów. Wszyscy czekali na drugą część i warto było. Takie gry to prawdziwy rarytas!

RATCHET & CLANK 2

INSOMNIAC GAMES / SONY POLAND

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA
95%	90%	90%

Druga część gry lepsza od pierwowzoru? To się zdarza tylko programom wybitnym. Seria R&C taka jest...

OCENA: 95%

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

JAK II Renegade



Ostry humor

Z klimatem gry bezpośrednio wiąże się też humor, który jest pierwsza klasa. Gadki i maski, jakie strzela Daxter, nieraz powalą cię na ziemię. Sprawiają jednak, że gra nie jest najlepszym prezentem dla maluchów. Po pierwsze, niektóre żarty mają podtekst pijacko-seksualny, a poza tym miejscami pojawia się tu dość nieciekawe słownictwo. Ale za to starsi gracze będą mieli ostry ubaw.

JAK 2 jest kontynuacją JAK & DAXTER, świetnej platformówki od Naughty Dog. Jest równocześnie czymś więcej niż tylko przeciętnym przedstawicielem gatunku platformówek. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Fabuła oparta jest na wątku, który pojawił się w zakończeniu pierwszej części. Bohaterowie otwierają portal i lądują w jakimś mrocznym mieście przyszłości, gdzie Jak zostaje natychmiast porwany przez strażników. Daxter przysięga go odbić, co zajmuje mu... dwa lata. Przez ten czas zły baron, który trzęsie całym miastem, faszeruje Jaka dark eco, co powoduje wyzwolenie mrocznego alter ego twojego ostrouchego bohatera – Dark Jaka. Dalej fabuła krąży wokół zmagań ruchu oporu, dążącego do obalenia złego barona i przywrócenia na tron prawowitego władcy.

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to genialny klimat, który wylewa się z ekranu całymi hektolitrami. Otóż autorzy zdecydowali się odejść od cukierkowej atmosfery znanej z pierwszej części na rzecz klimatu dużo bardziej mrocznego, wręcz cyberpunkowego. Główną areną, łączącą wszystkie mniej lub bardziej platformowe misje, jest gigantyczne miasto, po

Myślałem, że wyrosłem z platformówek, ale na szczęście są gry, które dorastają wraz ze mną

którego ulicach włóczą się setki mieszkańców. Nad ich głowami latają dziesiątki pojazdów, które możesz sobie swobodnie przywłaszczać. Bryczkami steruje się wyśmienicie, choć ktoś może stwierdzić, że są one zbyt bezwładne. Ale ja zapytam się malkontentów, jak niby miałyby się zachowywać takie latające cuda?



Na mapie porozrzucano postaci, które zlecają ci różne zadania. Te najczęściej rozgrywają się na oddzielnych, ale za to oszałamiająco pięknych lokacjach. Wzorem GTA, oprócz zadań bezpośrednio wynikających z głównej fabuły, możesz uzyskać wiele questów pobocznych, nierzadko wiążących się z różnymi minigrami. Może to być na przykład jazda na deskorolce (całkiem fajne, choć sterowanie zawodzi), wyścigi w stylu Wipe-out (tu nie można się do niczego przyczepić) itp. Misje są świetne i często zaskakują nowatorskim ujęciem, „dizajnem" albo jakimś nowym elementem rozgrywki (vide wspomniana wcześniej deskorolka). Obecność pobocznych zadań z jednej strony eliminuje wrażenie liniowości, ale z drugiej odciąga gracza od fabuły.

W tym momencie rzuca się w oczy kolejna rzecz – oprawa, która wymiata dosłownie wszystkie znane mi tytuły. Jasne, wiem, że Xbox ma lepsze tekstury, a PC wyższe rozdziałki, ale stanowczo JAK 2 jest najbardziej estetyczną grą, z jaką się zetknąłem. Każdy ze statków ma dziesiątki ruchomych elementów, które ulegają uszkodzeniu w czasie ostrzału lub podczas kraks. Ulice tętnią życiem, a levele platformowe powalają doborem barw i pięknem designu. Animacja postaci urzeka – choć mierzi to, że czasem gra potrafi chrupnąć. Na szczęście dzieje się tak tylko w mieście i nie psuje to zabawy. Niestety, w porównaniu do grafy, dźwięk jest już „tylko" bardzo dobry. Głosy dobrano perfekcyjnie, szczególnie głos Jaka (on mówi!), w którym rozbrzmiewa tak wielka determinacja, że aż udziela się ona graczowi. Niestety, choć muzyka zmienia się dynamicznie, w zależności od sytuacji, nie porywa tak jak powinna.

JAK 2 jest dla mnie idealnym przykładem, jak należy robić gry. Choć animacja potrafi chrupnąć, kamera nie zawsze pokazuje to, co trzeba, a sterowanie podczas jazdy na desce jest dalekie od ideału, to wszystkie jej zalety przysłaniają te nieliczne potknięcia. Poza tym cieszy mnie, że w zalewie tytułów, które można ukończyć w parę godzin, pojawia się program, który wciągnie cię na około 30 godzin. 30 naprawdę pięknych godzin.



JAK 2: Renegade
Naughty Dog / Sony Poland

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

95%	80%	100%
Grafika	Dźwięk	Zabawa

Piękna, miodna, klimatyczna, śmieszna, trudna oraz długa... Koniec. Kropka. Chyba nie masz już wątpliwości...

90% Ocena

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

Tekst: Kamil „Foob" Juliański

THE ITALIAN JOB



Nie będę owijał w bawełnę – producenci nie kochali swego dziecka. ITALIAN JOB, nowa gierka od Eidosu, ma potencjał, ale ma też więcej niedociągnięć niż Krooger włosków na ciele. Najgorszy jest fakt, że gdyby nie liczba bugów, mielibyśmy do czynienia z prawdziwym hitem.

ITALIAN JOB to gierka zręcznościowa, zrealizowana na podstawie filmu o tym samym tytule. Jej główne założenie polega na jeżdżeniu

Tao mówi: Cienka jest linia między hitem a... cienką grą ;-)

po mieście od punktu A do punktu B. I to tyle. Fabuła opowiada o Charliem Crokerze, kolesiu, który razem z kumplami napadł na bank w Wenecji i pożyczył sobie kilka złotych sztabek. Niestety, w dzisiejszych czasach trudno o uczciwego złodzieja. Chłopak został zdradzony przez swego ziomala, który zniknął z całym łupem i teraz luzuje się gdzieś w Los Angeles. Oczywiście Charlie ponownie zbiera ekipę i chce odbić swoje błyskotki. I tu szykuje się pierwszy zgrzyt – programistom nie chciało się tworzyć jakichkolwiek postaci – ani w grze, ani w przerywnikach między misjami. Zamiast tego, gdy Croker opowiada o jakiejś postaci, zamiast ją ujrzeć, zobaczysz tylko jej samochód. Żałosne.

W grze znajdziesz kilka trybów: Story mode, Free roam, Circuit race i Stunt mode. Pierwszym z nich zajmiemy się za chwilę, drugi to wolna przejażdżka, trzeci to wyścig, a czwarty – jazda po torach przeszkód. Najśmieszniejsze jest, że o ile te dwa ostatnie są naprawdę fajne, to tryb fabularny jest najnudniejszym rodzajem zabawy, głównie przez absurdalnie zaprojektowane misje. W jednym z etapów musisz odebrać laptopa od jakiegoś gościa siedzącego koło basenu, a potem udać się do jakiegoś magazynu. Zaczynasz na peronie dworca (!), następnie wjeżdżasz bezpośrednio na basen (!!!), a na koniec zasuwasz na dach magazynu (!!!!!). Co więcej, każda z misji składa się z kilku zadań, z których każde trwa średnio 45 sekund, więc – pomimo że zaimplementowano tu całkiem rajcowny model jazdy – nie ma czasu, by nim się nacieszyć. Ponadto jeśli nie zdążysz dojechać do celu w wyznaczonym czasie, musisz powtórzyć całą misję, a nie tylko zawalony segment. Co więcej, nie udostępniono ci żadnej mapy – do pomocy masz tylko kiepski radar, który wskazuje kierunek. Dodam jeszcze, że gra jest strasznie krótka, a misje monotonne.

Model jazdy jest naprawdę fajny i choć daleko mu do symulacji, w tego typu grach sprawdza się idealnie. Aby zwiększyć radochę, dodano możliwość zasuwania na dwóch kołach i zachęcono do nierozważnej jazdy – każda kaskaderka jest nagradzana punktami (a kraksa karana odjęciem tychże). Jeśli zdobędziesz najwyższe noty, odblokujesz jakiś nowy samochód itp. Z drugiej strony, ostro przepakowano furgonetki – są one stanowczo zbyt szybkie i zwrotne, że o kosmicznym przyśpieszeniu nie wspomnę. Poza tym jest byczo.

Trudno ocenić oprawę. Dźwięk jest... i tyle. W tle przygrywają lekko funkujące dźwięki, lecz są one stanowczo zbyt mało dynamiczne i nie pasują do klimatu. Animacja jest cycuś, stałe 60 klatek i ani śladu szarpania. Choć z drugiej strony, gra nie ma czym się dławić. Modele samochodów są proste i bardzo plastikowe, a miasto jest ładne, lecz przeraźliwie puste, głównie ze względu na brak jakichkolwiek przechodniów. Irytuje też mała ilość obiektów – liczbę modeli samochodów można policzyć na palcach jednej ręki (oprócz MINI nie znajdziesz tu żadnych licencjonowanych wozów), a elementy, które można rozbijać, ograniczają się do pachołków, stolików i drewnianych skrzynek.

Ech, mógłbym dalej ciągnąć tę tyradę, ale napiszę tylko, że bardzo się rozczarowałem. Gra ma tak fajny model jazdy, że aż mnie żółć zalewa, kiedy sobie pomyślę, w jak kijowej grze został on wykorzystany. Program jest monotonny i absurdalny. Amen!

ITALIAN JOB: L.A. HEIST
EIDOS / CENEGA

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA
60%	55%	70%

Taki fajny model jazdy, a tak cienka gra... Ech... Człowiek się najpierw ucieszy, a potem dostaje za to po głowie...

50% OCENA

Cena: 219,90 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

TEKST: KAMIL „FOOB" JULJAŃSKI

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING





Śródziele kładło się już do snu, kiedy Ganjalf wyszedł przed chatkę, w której się zatrzymał, spojrzał na wschodzący Księżyc i głęboko westchnął. Powietrze pachniało słodkawo, bardzo przyjemnie. Świeży import z Kolumbii najwyraźniej przypadł miejscowym do gustu. Zadowolony z tego czaroziel uśmiechnął się szeroko, po czym skierował ku polom, gdzie pod prastarym dębem stała ławeczka z desek zrobiona. Mag siadł na niej i zapalił fajeczkę. Gryzący dym wzniósł się do góry i pędzony delikatnym podmuchem wiatru poszybował ku dalekiej północy. Po chwili z okolicznych norek zaczęły wychodzić małe niziółki.

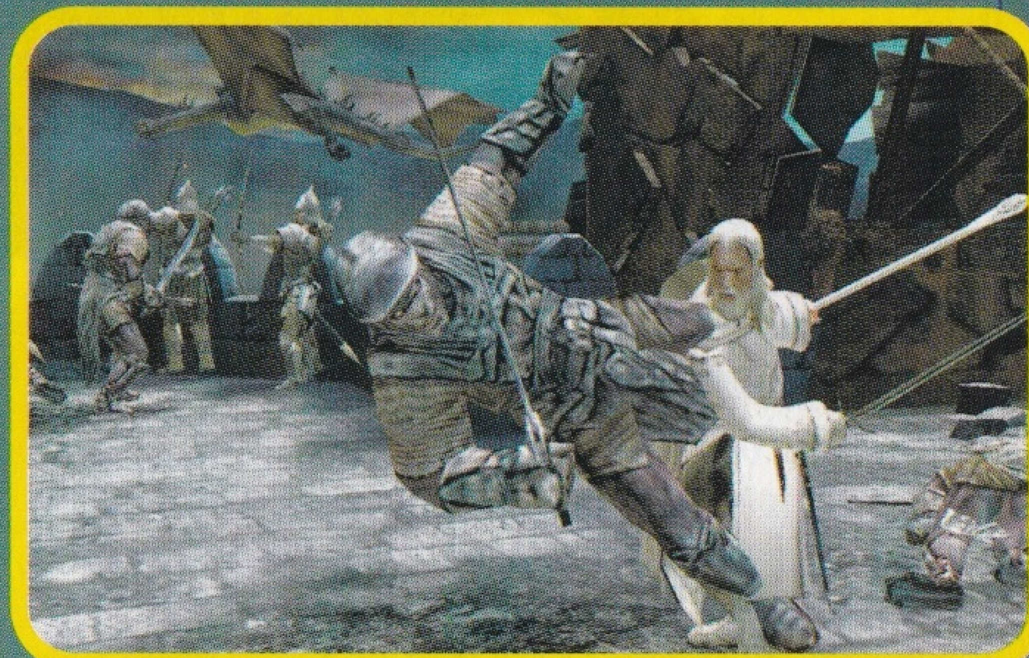
Świetna gra na podstawie świetnego filmu. I tylko Gollumika żal...

Były to niewielkie, włochate stworzenia o bardzo dużych platfusach i niewielkich (pewno dla kontrastu) móżdżkach. To one stanowiły cowieczorną widownię Ganjalfa. Czaroziel od lat snuł im opowieści o czasach minionych, o wielkich hobbitach, Sauronie i powrocie króla.

Dawno, dawno temu były sobie DWIE WIEŻE, które rządziły na maksa. Każdy szanujący się trylogita zachwycał się ich śliczną grafiką, świetnie zaprojektowanymi lokacjami (wzorowanymi na tych z filmu) oraz emocjonującymi przygodami głównych bohaterów. Od tego czasu jednak minął rok, zmieniły się standardy i wymagania graczy. O dziwo, panowie z StormFront Studios sprostali im z nawiązką, przygotowując zręcznościówkę jeszcze lepszą i bardziej ciekawą. Wszystko zaczyna się tam, gdzie się skończyło – w Helmowym Jarze. Gandalf gnoi tam parszywych Uruk-hai, tnąc ich dziesiątkami niczym kilerski mrówkojad termity z wielkiego kopca. Później gracz pomaga Samowi rozwalić pajęczycę Szelobę, z Aragornem zagląda na Ścieżkę Umarłych, wpada też do Minas Tirith i na Pola Pelenoru. Każdy z dwunastu olbrzymich poziomów, podzielonych na trzy ścieżki: czarownika, hobbita i króla, napakowany jest atrakcjami aż po brzegi. Balisty służące do miotania w mamucie mumakile, walące się z łoskotem mury, spadające z nieba potężne głazy, dziesiątki orków szturmujących twierdze to tylko nieliczne atrakcje, jakie programiści przygotowali dla graczy. Misje są jednak liniowe, trudne i niekiedy dość denerwujące (ileż razy można zaczynać od nowa?), co gorsza, jest ich stosunkowo niewiele. Takie są niestety dzisiejsze gry konsolowe – piękne, emocjonujące, ale krótkie i pozostawiające uczucie niedosytu.

Dobrze chociaż, że po dobrnięciu do końca można zagrać jeszcze raz, tyle że zupełnie inną postacią. Tych jest sporo, gdyż w grze występują wszyscy najważniejsi bohaterowie znani z filmu. Pojawia się Gandalf (potrafi nie tylko czarować, ale i wywijać kijem młyńce), uzbrojony w miecz Aragorn, wyśmienity łucznik Legolas, Gimli ze swoim toporem i sztyletami, a także malutcy hobbici. System walki nie jest zbyt złożony i ogranicza się do kilku ciosów wspartych blokiem. To jednak wystarczy, by z poświęceniem godnym lepszej sprawy tłuc coraz to potężniejszych sługusów Saurona. W zamian za rozwalone łby zyskuje się punkty doświadczenia, te zaś przekładają się na nowe ciosy oraz ich kombinacje, a także potężniejsze rodzaje broni. Innym bonusem jest tzw. perfect mode, uruchamiający się po naładowaniu odpowiedniego paska i przejawiający się w szybszym zadawaniu potężniejszych ciosów.

Zaletą gry jest również perfekcyjna grafika oraz doskonała oprawa muzyczna, wykorzystująca kompozycje żywcem wzięte ze ścieżki dźwiękowej filmu. Głosy postaci podkładają aktorzy znani z dużego ekranu, są nawet napisy w języku polskim (pierwszy poważny skutek otwarcia w Polsce biura Electronic Arts). I choć kamera nieco szwankuje, cut-scenek wyreżyserowanych przez Petera Jacksona jest tyle co kot napłakał, a obiektom w porównaniu z wersją na Xbox i GameCube brakuje ostrości, to i tak POWRÓT KRÓLA rządzi na maksa i po calaku.



LOTR: Return of the King
Storm Front Studios / EA Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

90%	95%	90%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Dla miłośników Trylogii to obowiązek. Dla reszty – powód do nowego romansu z telewizorem

90% OCENA

Cena: ok. 220 zł
Wykorzystuje: —

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

TONY HAWK'S UNDERGROUND









Kocham serię TONY HAWK'S PRO SKATER. Dotąd nie przeszkadzało mi nawet, że znajduje się ona w pewnym zastoju. Naprawdę liczyło się jedno – tona miodu spożywanego w nowych sceneriach. Jednak do najnowszej odsłony podchodziłem bardzo sceptycznie, obawiając się, czy zapowiadane „rewolucyjne" zmiany wyjdą tej marce na dobre. I dziś jestem w rozterce.

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to reklamowany tryb Story. Tworzysz w nim swą postać – młodego, nikomu nieznanego skejcika ze slumsów New Jersey. Edytor zawodnika jest przedni, szczególnie w wersji na PS2, gdzie możesz zeskanować własną facjatę, wysłać ją na stronę Neversoftu, a po kilku minutach ściągnąć gotową do wrzucenia do gry. Efekt nie jest może oszałamiający, ale w ruchu sprawdza się wyśmienicie. Ogólnie system tworzenia postaci to chyba najbogatszy tego typu kreator spotykany w grach. Xbox i GameCube dostały wersje dużo uboższe.

Fabuła gry nie zasługuje może na Oscara, lecz dobrze spełnia swą rolę, przyklejając gracza do pada i zmuszając go do większego wysiłku. Miło się śledzi losy swej postaci, która wspina się po szczeblach kariery, zmaga się z ludzką nieuczciwością i w końcu poznaje prawdziwy smak skateboardingu. W tym czasie zajmiesz się tak przyziemnymi zajęciami jak poszukiwania sponsora, zdobycie statusu profesjonalisty czy też zebranie własnej drużyny.

Tak naprawdę historia jest tylko otoczką spajającą pojedyncze levele w jedną całość. Pomiędzy poszczególnymi scenkami będziesz wykonywał mniej lub bardziej standartowe zadania zlecane przez szlajające się po lokacjach postacie. Kiedy wykonasz odpowiednią liczbę questów, pojawi się specjalne zadanie wieńczące dany rozdział, a po nim scenka, która tłumaczy ci, dlaczego przenosisz się do kolejnej lokacji.

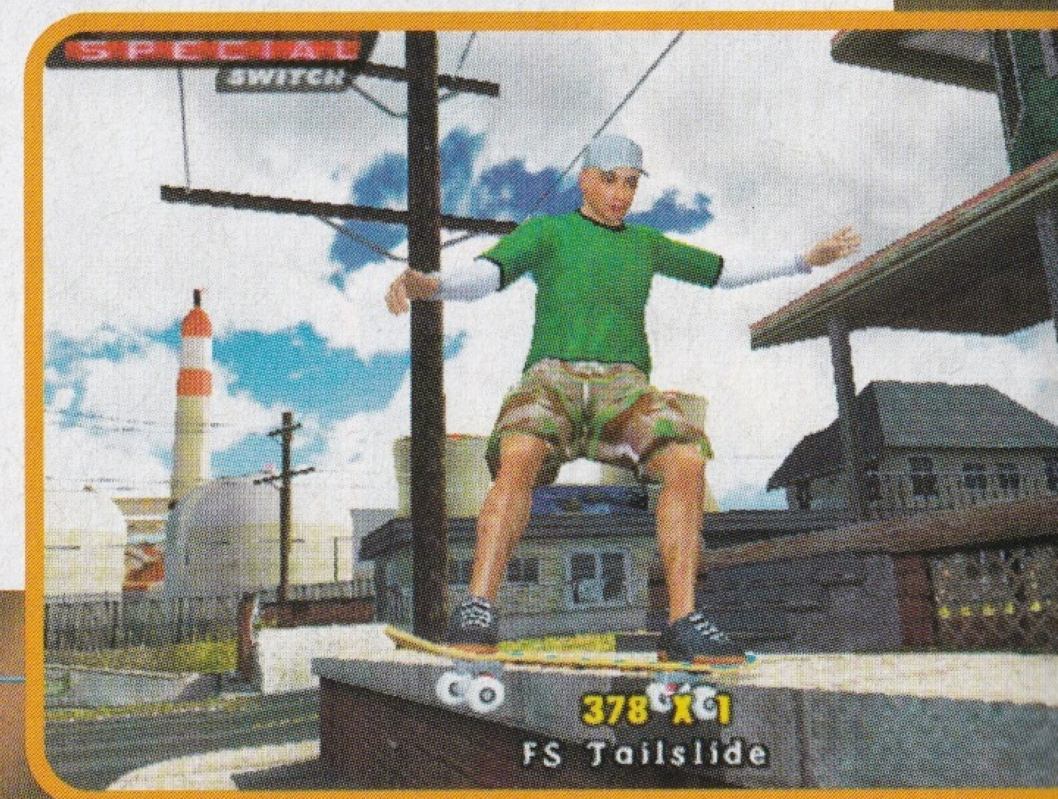
Skoro już mówimy o zadaniach, to przyznam, że jest to główna przyczyna mojej rozterki. Z jednej strony większość z nich jest dość oryginalna, ale z drugiej znajdziesz tu też zbieranie literek lub

Tao mówi: Gdy latasz niczym jastrząb, suń naprzód, a nie wstecz...

zdobywanie odpowiedniej liczby punktów. Na szczęście tego typu questy trafiają się stosunkowo rzadko. Niestety, cały czas miałem wrażenie, że jest gorzej niż w czwartej części – próżno tu szukać tylu minigier czy zwariowanych konkurencji. Zamiast tego będziesz wykonywał przerażająco długie „lajny", czyli serie czysto streetowych kombosów, albo rozwoził gorące orzeszki zgłodniałym ochroniarzom. Ponadto quasi-poważna fabuła sprawiła, że nie ma tu miejsca na takie dawki humoru jak w poprzedniej odsłonie gry.

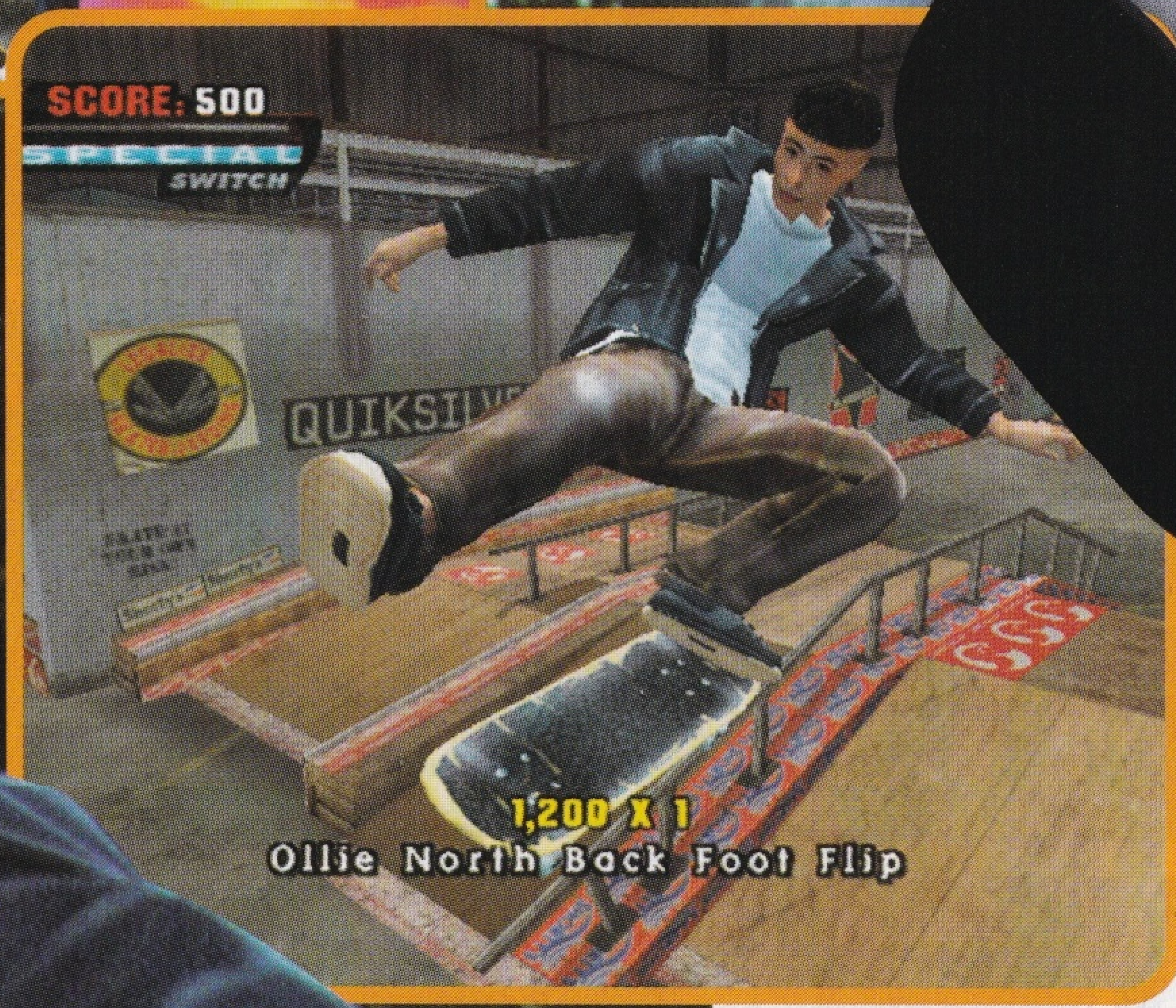
Po serię TONY sięgamy jednak po to, by jeździć na desce. Co nowego pod tym względem oferuje THUG? Cieszy możliwość wyboru poziomu trudności. Nareszcie programiści uświadomili sobie, że po ich gry sięgają nie tylko starzy wymiatacze – THPS4 był pod tym względem ostrym przegięciem. Jeśli chodzi o sam system gry, to oczywiście jest masa nowych trików, ale główną zmianą jest możliwość złapania deski pod pachę w dowolnym momencie zabawy. Wystarczy wcisnąć jednocześnie L1 i R1, a zaczniesz popylać na piechtę, by np. kontynuować swoją kombinację na odległej barierce. Oprócz tego możesz wykorzystywać tę umiejętność, by wspinać się na dachy budynków, odkrywając tym samym nowe miejsca do czesania trikulców. Niestety, opcja ta jest co najmniej niedopracowana. Tzn. jeżeli chodzi o wykorzystywanie jej do przedłużania kombosów, to nie mam żadnych zastrzeżeń – otrzymaliśmy w ten sposób praktycznie dodatkowego manuala, dzięki któremu z łatwością wytniesz ciąg trików wart setki tysięcy punktów. Natomiast w pozostałych przypadkach staje się ona niepotrzebnym bajerem. Po pierwsze, sterowanie jest koszmarne, szczególnie gdy popylasz na krzyżaku, totalnie olewając gałki analoga. Otóż jeśli chcesz biec, musisz albo korzystać z analoga, albo trzymać wciśnięty X, który po zwolnieniu odpowiada za skok. Po drugie, większość „punktogennych" tras znajduje się na ziemi, więc łażenie po dachach nie jest zbyt lukratywnym zajęciem. Po trzecie, schrzaniono system kolizji, przez co często, gdy chcesz się wspiąć na jakiś wystający daszek, po prostu przez niego przenikasz. Dodaj do tego nie najlepszą pracę kamery i brak możliwości rozglądania się w pionie.

Niestety, podobnie jest z drugim nowym elementem, czyli prowadzeniem różnych pojazdów. Jeździ się nimi sztywno i nienaturalnie, przez co









staje się to bardziej obowiązkiem niż przyjemnością, szczególnie w świetle dość niedużych poziomów nastawionych na czesanie trików na desce (masa porozrzucanych ramp sprawia, że znaczna część terenu jest nieprzejezdna).

Swoistą perełkę stanowią za to wszelakie edytory, dzięki którym stworzysz własne triki, deski, levele, a także zmienisz zadania w oryginalnych poziomach zaprojektowanych przez programistów. W każdym z tych przypadków mnogość opcji zapiera dech w piersiach. Gdy tworzysz własne akrobacje, możesz dowolnie łączyć istniejące już triki, a także w znacznym stopniu je modyfikować, mając na uwadze czas wykonywania danej ewolucji. Po co ci trik warty kilkadziesiąt tysięcy punktów, jeśli odpalenie go zajmuje 15 sekund i nigdzie nie znajdziesz rampy, która wybije cię na odpowiednią wysokość?

Najfajniejszą opcją jest możliwość tworzenia własnych parków. Po raz pierwszy w historii serii możesz łatwo i wygodnie zaprojektować szereg zadań do wykonania, a potem np. zmierzyć się z kolegami z podwórka, pokazując im, kto tu rządzi. Jeśli jesteś posiadaczem konsoli Sony, możesz umieścić swe dzieła w Necie, a także ściągnąć dokonania innych graczy. Oczywiście tyczy się to nie tylko skate-parków, ale także skejterów, decków, trików czy też map twarzy.

Poziomy są dość ciekawe i oferują naprawdę wiele okazji do wykazania się umiejętnościami. W grze zwiedzisz dziewięć miast, od New Jersey po Moskwę, niektóre więcej niż raz. Levele mają wielkość porównywalną z rozmiarami lokacji z czwartej części, co nie jest wielką wadą, choć trochę rozczarowuje – bądź co bądź powiadają, że kto nie idzie naprzód, ten się cofa...

Podobnie ma się sprawa z oprawą graficzną, która także nie uległa większej zmianie – tak samo paskudne facjaty przylepione do ładnych i świetnie animowanych kadłubków. Na szczęście sytuację poprawia fakt, że na arenach dzieje się dużo – ludzie łażą, samochody jeżdżą, tłumy skejtów sypią triki na przeróżnych rampach. Co więcej, animacja nie gubi klatek nawet przy zatrzęsieniu obiektów na ekranie. No i dźwięk... Cóż, Neversoft nie dało ciała. Wszystkie dźwięki brzmią naturalnie, głosy podłożono genialnie (każda ze znanych postaci mówi swoim głosem), a soundtrack wbija w ziemię. Zawarto tu..... PONAD 70 kawałków takich artystów jak Kiss, Bad Religion, Nas czy Jurrasic 5. Oprócz tego w wersji na pudło Billa istnieje możliwość odsłuchiwania własnych kawałków zgromadzonych na twardzielu konsoli.

THUG jest tytułem dobrym, choć nie rewolucyjnym. Obiecywano wiele, lecz efekt końcowy trochę rozczarowuje, gdyż dostaliśmy produkt mocno niedopracowany. Pomimo tych niedociągnięć jest to ten sam świetny TONY, który wystarczy na wiele godzin dobrej zabawy...

PS2 a Xbox

Gra ukazała się na wszystkich trzech konsolach nowej generacji, lecz wersja na PS2 jest stanowczo najlepsza ze względu na obsługę Sieci oraz genialny Dual Shock, który najlepiej sprawdza się w akcji. Wersja na Xboxa tradycyjnie charakteryzuje się najlepszą grafiką i możliwością odsłuchiwania własnej muzy. Gacek oferuje najmniej – grafika jest odrobinę lepsza niż na zabawce SONY, lecz nie rekompensuje to braku zabawy online i niewygodnego pada.

Multiplayer

W tym roku Neversoft uraczyło nas tylko jednym nowym trybem gry na wielu graczy – Firefight, w którym zawodnicy jeżdżą w kółko i strzelają do siebie kulami ognia. Jeśli ktoś wykona jakieś duże kombo, będzie mógł odpalić bardziej potężną wersję pocisku. Udostępniono też wszystkie tryby znane z poprzednich części, takie jak Horse, Graffitti czy też Combo Mambo. Wersja na PS2 posiada też dodatkowe dyscypliny dostępne tylko podczas gry przez Internet, jak na przykład możliwość wspólnego wykonywania zadań znanych z trybu dla jednego gracza.

Tony Hawk's Underground
Neversoft / Activision / LEM

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

75%	100%	85%
Grafika	Dźwięk	Zabawa

Nowe elementy gry trochę rozczarowują, ale na szczęście nadal jest to stary dobry TONY...

80% Ocena

Cena: 229 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory 103 kB

Tekst: Kamil „Foob" Juliański









Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

W polskim światku konsolowym modne stało się gnojenie FIFY i mieszanie jej z cuchnącym błotem. Właściciele PlayStation 2 porykują ze śmiechu, widząc kolejne odsłony tej gry, prześcigają się w wyliczaniu wad i niedoróbek programu, często nawet urojonych. Teoretycznie jest to działanie uzasadnione – PRO EVOLUTION SOCCER 3 jest grą najzwyczajniej w świecie lepszą. Wydaje mi się jednak, że chodzi tu o coś innego. Seria FIFA FOOTBALL pochodzi z pecetów. Rasowy konsolowiec nienawidzi pecetów. Gnoi wszystko to, co z nimi związane. Chłosta produkcje EA Sports nawet w sytuacji, gdy na to nie zasługują...

Tymczasem zmiany w stosunku do poprzedniej wersji wyszły grze na lepsze. Zaktualizowano składy, wzbogacono bazę danych o kolejnych piłkarzy. Wrzucono do niej łącznie 10 tysięcy graczy występujących w 350 klubach z 16 lig, w drużynach grających w Lidze Mistrzów i w pucharze UEFA, a także w teamach narodowych. Nie uniknięto jednak drobnych błędów, zwłaszcza w przypadku mniej znanych klubów (patrz Legia Warszawa). Za to wygląd niektórych gwiazd futbolu jest zaskakująco dobry. Na pierwszy rzut oka można rozpoznać, który z kopaczy to Zidane, a który Raul czy Beckham.

Zresztą grafika FIFA FOOTBALL 2004 to jeden z największych atutów programu. Wcale nie jest gorsza od tej z PES 3. Piękne, zielone murawy zachodnich boisk (czasem nieco błotniste bądź pokryte śniegiem), świetnie poruszający się zawodnicy oraz ładnie wyglądająca publiczność – wszystko to zostało w przeciągu minionego roku poprawione i dopracowane. Wzrok przyciągają również lepsze tekstury. Sęk w tym, że na pozostałych konsolach FIFA FOOTBALL 2004 wygląda znacznie ładniej. Wersje przeznaczone na Xboxa i GameCube mają więcej detali, bardziej płynne animacje oraz ostrzejsze kontury obiektów.

Dźwięk to arcydzieło. Doskonałe odgłosy dobiegające z murawy, żywo reagująca publiczność, ciekawy komentarz, do tego atrakcyjna ścieżka dźwiękowa (Dandy Warhols, Kasabian, Underworld, Paul van Dyk, Radiohead) stawiają FIFĘ na piedestale. W tej dziedzinie panowie z Konami muszą się jeszcze sporo nauczyć.

Poprawiono też SI zawodników. Napastnicy częściej biorą ciężar gry na siebie, potrafią wybiec na wolną pozycję, zachować się samolubnie, ale i świetnie zagrać do partnera. Z kolei obrońcy w obrębie pola bramkowego grają bardzo agresywnie, a na pozostałej części boiska starają się realizować zalecenia trenera, kryć strefą, złapać przeciwnika na spalonym bądź pilnować indywidualnie.

Nowa FIFA nie jest wcale taka zła... ale do PES 3 jeszcze jej daleko

Pewien problem stanowi nowy system sterowania, zwący się „off the ball". Pozwala on na kierowanie nie tylko tym zawodnikiem, który jest akurat przy piłce, ale i jednym z trzech graczy znajdujących się w jej pobliżu. Dzięki temu można pogonić drania na wolne pole, a następnie wrzucić mu przed nos łaciatą. Wystarczy wówczas, by przyłożył nogę... Tyle że przyzwyczajenie się do kontrolowania dwóch zawodników jednocześnie trwa dobrych kilka dni i nie zawsze daje spodziewane rezultaty. Gracz faktycznie ma większą kontrolę nad drużyną, ale i mniejszą przyjemność z zabawy. W natłoku boiskowych obowiązków po prostu brakuje czasu, by delektować się pięknem tego sportu.

Miłośnicy szybkiej akcji również nie będą zadowoleni. FIFA FOOTBALL 2004 jest znacznie bardziej majestatyczna i przez to bardziej symulacyjna niż PES 3. Tu wszystko dzieje się wolniej, dzięki czemu gracz ma czas się zastanowić i dokładniej dograć piłkę. Dokucza też kamera. Niestety, nie zawsze pokazuje to, co chciałby zobaczyć gracz. Czasem panoramuje zbyt szeroko, częściej jednak podchodzi pod samą piłkę, uniemożliwiając dokładne zagranie (bo i skąd gracz ma wiedzieć, gdzie znajdują się piłkarze z jego drużyny). Zaskakują też automatyczne zmiany widoku, skutkiem których traci się orientację w przestrzeni.

Nie zrozum mnie więc źle – ja wiem, że PRO EVOLUTION SOCCER 3 nie ma sobie równych. To po grę firmy Konami powinno się sięgać w pierwszej kolejności. Tyle że FIFA FOOTBALL 2004 wyjątkowo się EA Sports udała. Zaryzykowałbym nawet twierdzenie (i nie będę w nim odosobniony), że to najlepsza konsolowa piłka nożna w kilkunastoletniej historii Elektroników. Ma ładną grafikę, świetną oprawę dźwiękową, parę ciekawych, choć nie do końca sprawdzonych pomysłów (które po dopracowaniu – może już za rok – będą rządzić). A to już coś...

FIFA Football 2004
EA Sports / EA

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

85%	90%	75%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Doskonały środek na poprawę humoru po eliminacyjnych meczach reprezentacji. Naprawdę dobra zabawa

80% OCENA

Cena: ok. 220 zł
Wykorzystuje: Dual Shock

PRO EVOLUTION SOCCER 3



Seria ISS/PES niepodzielnie rządzi od wielu lat, a wydana właśnie PRO EVOLUTION SOCCER 3 potwierdza tylko wyczucie, kunszt i pasję tokijskiego oddziału Konami.

Dla niektórych spośród zebranych w grze jedenastek udało się wykupić oficjalne licencje. Zaowocowało to oryginalnymi nazwiskami, strojami itp. Niestety, nadal wielu znanych piłkarzy ma poprzekręcane personalia. Jak zwykle zaistniały problemy ze zdobyciem stosownych zezwoleń, niemniej choćby część oryginalnych składów to z pewnością krok w dobrą stronę.

Mecze to czysta poezja. System gry jest niebywale rozbudowany, realistyczny, a przy tym intuicyjny i niesamowicie rajcujący. Dryblować

Niełatwo udoskonalić ideał... Ale ludzie z Konami robią to już od lat!

można na kilka sposobów, strzały wymagają dużej precyzji (odpowiedni kierunek i wychylenie gałki analogowej), a przebijanie się przez linię obrony doskonałego opanowania krótkich podań. Wysokie, precyzyjne przerzuty to rzecz równie trudna jak w rzeczywistości.

Mimo to wypracowanie niemal dowolnej akcji znanej z TV bądź ze stadionu przychodzi bez kłopotu. Wszystko zależy jedynie od umiejętności i doświadczenia gracza. A doświadczenie to sprawa kluczowa, jeśli chodzi o zabawę z PES. Wychwycenie wszystkich niuansów rozgrywki i wypracowanie własnych rozwiązań taktycznych to zadania na długie dni, tygodnie, miesiące. Początkowo gra sprawia wrażenie nieprzystępnej, a towarzyski mecz z najbardziej dziadowską reprezentacją kończy się w najlepszym przypadku remisem... 0:0. Z pomocą jak zwykle przychodzi rozbudowany tryb treningu, pozwalający do znudzenia ćwiczyć wybrane manewry, podania, strzały itd. Jednak jeśli jesteś niezorientowany w temacie, dużo lepszym pomysłem jest zaprosić do zabawy równie zielonego znajomego i rozegrać kilka sparingów. To najprostsza i najprzyjemniejsza droga do zapoznania się z mechaniką gry.

Względem PES2 zdecydowanie poprawiono obronę drużyn prowadzonych przez konsolę – laik gorzko zapłacze, a i weteran zaklnie parę razy pod nosem. Poza tym sędziowie wydają się nieco bardziej pobłażliwi, choć celowe faule karzą bardzo surowo. Zmieniono znaczną część animacji zawodników, ich ruchy są jeszcze naturalniejsze. Cieszy również, że grę można uruchomić w trybie 50 lub 60 Hz. Odjazdowo prezentują się również powtórki, które możemy oglądać praktycznie z dowolnego punktu na boisku i z dowolnej odległości, cofać, spowalniać itd. Miód.





Mocno rozszerzono opcję planowania taktyki. Dla każdego zawodnika można teraz dokładnie zdefiniować schemat zachowywania się na boisku, tak w ofensywie, jak i defensywie. Opcji jest od groma i w pierwszej chwili ich mnogość naprawdę lekko przeraża.

Jeśli chodzi o oprawę wideo nowego PES'a, nie zaszły większe zmiany. Stadiony wyglądają naprawdę ładnie, naturalnie poza publicznością, ale to normalka. Zawodnicy mogą sprawiać wrażenie nieco zbyt kanciastych, ale nadrabiają to fenomenalną naturalnością ruchów. Cieszy ogromna różnorodność tekstur twarzy – wielu znanych zawodników można rozpoznać na pierwszy rzut oka. Jednak aby zyskać większą kontrolę nad akcją, proponuję oddalić kamerę. Wygląd zawodników nie będzie już tak cieszyć, ale wyniki na boisku na pewno się poprawią.



Doskonale wypada komentarz – spikerzy nie powtarzają się specjalnie, mówią z charakterystycznymi dla siebie akcentami i miewają trudności z wymówieniem co bardziej egzotycznych nazwisk. Doping jak zwykle stoi na poziomie i idealnie współgra z bieżącą sytuacją na murawie. Fajnym motywem jest fakt, że w zależności od tego, jak sobie radzisz w kolejnych spotkaniach, twoje mecze będzie oglądać więcej lub mniej kibiców.

Ciężko wytknąć PES3 jakiekolwiek błędy. Co najwyżej można pomarudzić na brak jakiś rewolucyjnych innowacji w stosunku do poprzedniej części. Tym razem ekipa KCET skupiła się bardziej na rozwijaniu poszczególnych trybów gry, choć naturalnie i sam system rozgrywki poszedł w stronę realizmu. Jedyną prawdziwą bolączką jest brak opcji rozgrywek online, na którą tak przecież liczyli fani, czy choćby możliwości aktualizacji składów poprzez Sieć.

Na dzień dzisiejszy nowa piłeczka Konami to Mercedes wśród konsolowych footballów. Programiści z KCET po raz kolejny prześcignęli wszystkich, nie wyłączając samych siebie. I choć najnowsza FIFA również jest grą bardzo dobrą, to przy piłce wciąż jest Japonia. Gra złożona, wymagająca, potrafiąca przytłoczyć laika przy pierwszym kontakcie, ale z nawiązką wynagradzająca czas poświęcony na jej zgłębienie. Wielbicieli serii nie muszę namawiać, oni z pewnością już grają. Jeśli zaś stawiasz pierwsze kroki w świecie wirtualnego futbolu, nie mogłeś lepiej trafić. PES3 jest grą dla ciebie.

Pro Evolution Soccer 3
KCET / CD Projekt

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

80%	90%	95%
Grafika	Dźwięk	Zabawa

Dokładnie tak, jak można się było spodziewać – PES3 wyprzedza całą konkurencję. I tak będzie pewnie cały rok... **95% Ocena**

Cena: 259,90 zł
Wykorzystuje: Memory Card, MultiTap, DS2

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

DOG'S LIFE





Masz na imię Jake i jesteś... psem. Typowym podwórkowym cwaniakiem ze wsi... Z amerykańskiej wsi, która wygląda zgoła odmiennie niż nasza rodzima polska wiocha, tfu! Nie jesteś przywiązany do małej, zimnej budy za pomocą grubego, krótkiego łańcucha. Nie jesteś też bezpański! No i te warunki... Przechadzając się po „swoim" podwórku w trakcie deszczu, nie ubabrzesz się po pachy w błocie. Za noclegownię wybrałeś sobie przytulną stajnię. Rzec można – sielanka! Podobnie jednak jak ludzie, również i psy mają swoje problemy. Od pewnego czasu smolisz cholewki do Daisy, ślicznej pointerki z gospodarstwa naprzeciwko. Kiedy już miałeś zebrać się w sobie i wyznać jej, co jest grane... stała się tragedia. Zostaliście oboje schwytani przez hycli! Wyłącznie dzięki ich nieuwadze udało ci się wydostać z pędzącej furgonetki. Po dojściu do siebie postanowiłeś ruszyć Daisy na pomoc. Tylko jak to zrobić? Jesteś w końcu tylko psem!

DOG'S LIFE to jedyny w swoim rodzaju symulator życia psa! Jest to chyba jeden z najbardziej nowatorskich tytułów, jakie pojawiły się tej zimy na konsoli PS2. Całe szczęście, przy tworzeniu gier niektórzy

Życie psa to istna sielanka. Nie trzeba chodzić do szkoły czy codziennie rano wstawać do pracy...

stawiają jeszcze głównie na pomysł, a nie na ultrarealistyczną grafikę i inne bajery. W pogoni za porwaną Daisy, Jake odwiedzi ponad osiemnaście różnorodnych lokacji umiejscowionych na terenie całych Stanów Zjednoczonych! Wielka metropolia, kurort narciarski czy też farma na wsi to jedne z wielu miejsc, do których trafi bohaterski psiak. Pomimo niemal całkowitego braku liniowej fabuły Jake będzie musiał wykonać wiele zadań zlecanych przez ludzi, aby zdobyć psi smakołyk czy też aby popchnąć naprzód akcję. Będzie też możliwość sterowania innymi psami (ponad dwadzieścia), ale tylko przez chwilę. Po udowodnieniu swojej wyższości czworonożnemu pobratymcy (np. w wyścigu czy też innej konkurencji, o czym za chwilę), będziesz mógł go „wykorzystać" w wielu sytuacjach. Dla przykładu: po zakumplowaniu się z małym szczeniakiem, będziesz mógł przejąć nad nim kontrolę i przecisnąć się przez mały otwór w drzwiach w celu zdobycia niedostępnego dla Jake'a przedmiotu.

Cała akcja przedstawiona jest z perspektywy trzeciej osoby. Co ciekawe, na początku sterowanie psem nie jest wcale takie łatwe. Co cztery nogi to nie dwie, ale po krótkim czasie można się przyzwyczaić. Istnieje też możliwość oglądania wszystkiego oczami Jake'a. Uaktywnia się wtedy tzw. Smell-O-Vision, widok przydatny przy rozpoznawaniu zapachów, bo jak wiadomo psy mają wyjątkowo wyczulony węch. „Zbieranie" takich zapachów nagradzane jest specjalnymi bonusami, takimi jak choćby możliwość konkurowania w zawodach z określonym psem. Jake, jak każdy pies, będzie mógł robić różne sztuczki (ku zadowoleniu ludzi, którzy wyjątkowo łatwo dają się w ten sposób przekupić), kopać doły, ganiać za kurami (tudzież kotami), aportować, pływać i nawet oznaczać swoje terytorium (wiadomo jak). Ważną rzeczą będzie też utrzymywanie psa w jak najlepszej kondycji. Stołowanie się na śmietniku nie jest najlepszym rozwiązaniem, a śmierdzącemu psu nikt z ludzi nie będzie chciał pomóc! Pamiętaj jednak, że jako pies nie masz żadnych obowiązków! Chcesz godzinę połazić po mieście i popsocić? Proszę bardzo!



DOG'S LIFE nie ustrzegł się, niestety, kilku błędów. Ja rozumiem, że psy uwielbiają spacery, ale biegania z jednego końca lokacji na drugi jest tutaj zbyt dużo, przez co zabawa staje się monotonna. Rozumiem również, że w grze liczy się dobry pomysł, ale grafika mogłaby być nieco lepszej jakości. Gra bardziej przypomina produkt na Dreamcasta niż na nowoczesną PS2. Bardziej dopracowane mogłyby być też zadania, które otrzymujesz od ludzi. Niektóre są dosyć absurdalne, Jake jest tylko zwykłym psem! Mimo wszystkich tych niedociągnięć DOG'S LIFE to konkretny tytuł, którym powinni zainteresować się też starsi gracze. Jeśli wpadła do ciebie twoja dziewczyna i nie masz jak „pozbyć się" młodszego rodzeństwa, to polecam odpalenie na konsoli DOG'S LIFE. A jeśli dodatkowo twój braciszek czy siostrzyczka są miłośnikami zwierząt, to z głowy masz też całą noc... he he :-).

Dog's Life
Frontier Dev. / Sony Poland

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

Grafika	Dźwięk	Zabawa
60%	55%	70%

Nieskomplikowany, stosunkowo wciągający i odpowiednio ciekawy. Żaden hit, po prostu niezły tytuł...

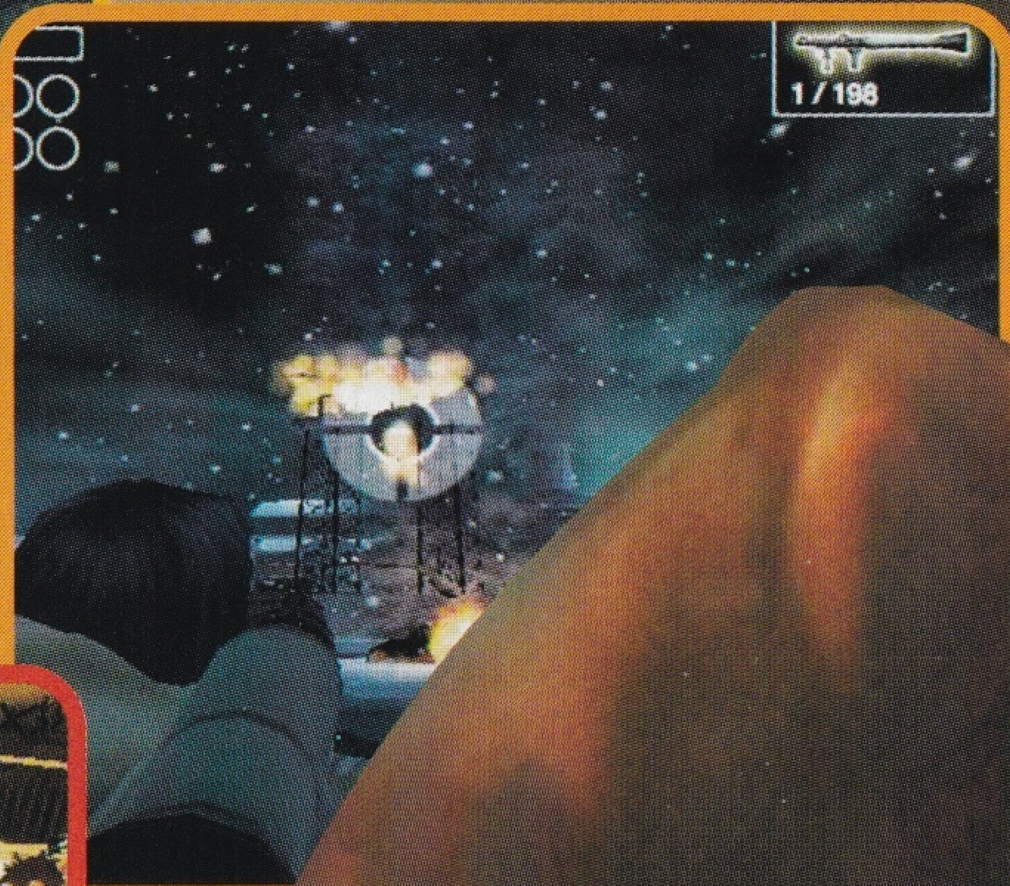
75% Ocena

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

FREEDOM FIGHTERS









Koszmar rozpoczął się pod koniec II wojny światowej. Radzieccy naukowcy jako pierwsi opracowali bombę atomową i nie zawahali się jej użyć. Wielki grzyb przekonał prezydenta Stanów Zjednoczonych, że powinien trzymać język za zębami i grzecznie zgadzać się na to, co pan Stalin mu łaskawie zaproponuje. Nic dziwnego, że w przeciągu kilkunastu lat ZSRR rozszerzyło swe wpływy na całą Europę. Rosjanie zajęli Francję, Hiszpanię i Wielką Brytanię, a także kontrolowali Portugalię oraz Bośnię i Hercegowinę. Pewnego dnia Kuba ogłosiła zacieśnienie stosunków z Moskwą. Nic dziwnego, że wkrótce później...

Główny bohater FREEDOM FIGHTERS jest nowojorskim hydraulikiem. Jeździ wraz z bratem po całym Manhattanie, zatyka rury, instaluje wanny i dolnopłuki. Pewnego dnia dostaje zlecenie od jednej z czołowych amerykańskich działaczek ruchu antykomunistycznego. Niestety, nie zastaje kobiety w domu. Chwilę później do pokoju wpadają Rosjanie. Chris Stone widzi, jak jego brat zostaje aresztowany. Sam z trudem wydostaje się na ulicę. Tam odkrywa, że Stany Zjednoczone zmieniają „właściciela"...

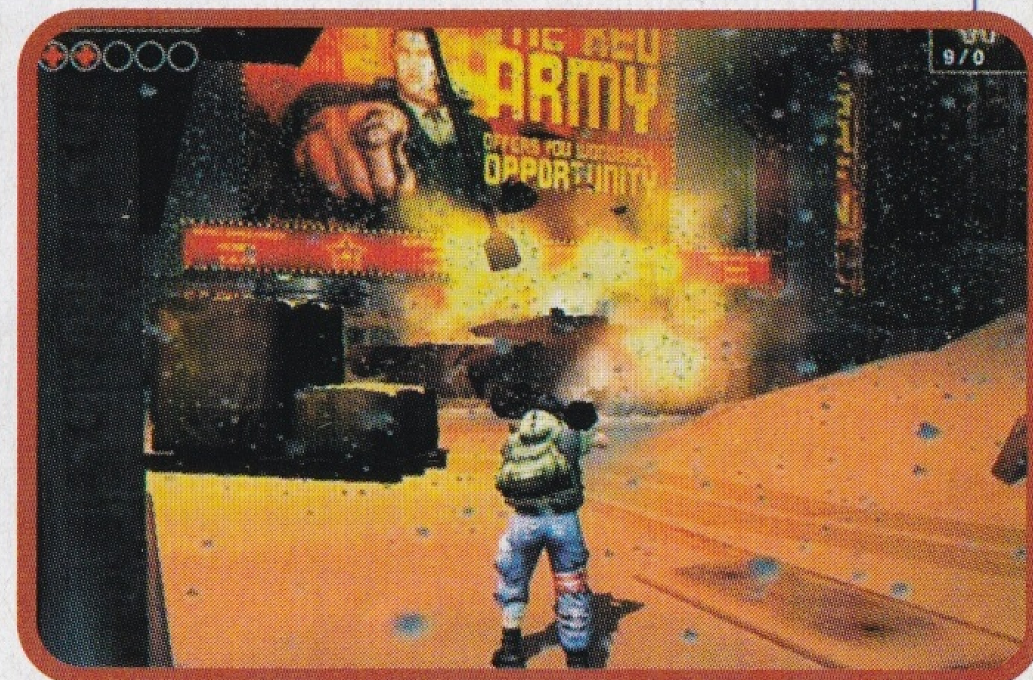
Gracz zaczyna zabawę jako szeregowy członek podziemia. Wraz z niewielkim oddziałem wyrusza na drobne i z pozoru niezbyt ważne akcje, na które totalitarny Związek Radziecki machnąłby ręką, gdyby nie to, że komuchy cholernie dbają o pozory.

Z czasem rola Chrisa w ruchu oporu rośnie. Facet zdobywa doświadczenie oraz dostaje pod komendę nowych ludzi – w porywach do 12 osób czających rozkazy move, attack i defend. Wykonuje też coraz bardziej niebezpieczne misje. Rozwala mosty, likwiduje helikoptery, wysadza gmachy, odbija ludzi. Otaczający go Nowy Jork nieustannie zmienia się. Na ścianach przybywa plakatów propagandowych, pojawiają się nowe barykady i posterunki, niektóre budynki niszczeją, inne zmieniają kolor, jedne pory roku przychodzą, a drugie odchodzą. Po ulicach biegają patrole, którymi można się zaopiekować, po niebie śmigają helikoptery. Miasto z FREEDOM FIGHTERS żyje więc własnym życiem, niejednokrotnie zaskakując gracza swoim pięknem.

Ruskie napadły na USA. Ruch oporu prosi hydraulików o zgłoszenie się celem pobrania broni!

Gra nastawiona jest na akcję. Daleko jej do złożoności takiego CONFLICT: DESERT STORM. Nie oznacza to jednak, że w FREEDOM FIGHTERS czujesz się jak na wakacjach w afgańskiej dżungli. Niejednokrotnie należy się dobrze zastanowić nad kolejnością podejmowanych działań albo przed wykonaniem misji zlikwidować przeszkadzające helikoptery bądź snajperów schowanych na dachu. Na szczęście podkomendni bez krępacji wykonują nawet najdziwniejsze rozkazy i zachowują się całkiem inteligentnie. Potrafią zadbać o własną skórę, a także obronić gracza przed diabelnie cwanymi gośćmi ze Wschodu.

Oczywiście FREEDOM FIGHTERS ma kilka wad, o których – niestety – zapominają zachodni recenzenci, nie mogący się powstrzymać od „ochów" i „achów". Przede wszystkim program jest szalenie krótki i można go ukończyć w przeciągu trzech dni. Stawia to sensowność zakupu gry pod wielkim znakiem zapytania – lepiej chyba pożyczyć ją niż zostawić dwie paczki w sklepie. Po wtóre, sterowana przez gracza kamera niejednokrotnie zakleszcza się i pokazuje nie to, co powinna. Czasem pojawiają się też drobne problemy z kompanami, którzy zacinają się, leżą gdzie nie trzeba bądź wręcz przeciwnie, nie są w stanie dotrzeć do celu. Mimo to produkt duńskiego IO Interactive zasługuje na uznanie. To kawał porządnej przygody w alternatywnym świecie, naładowanej emocjami i opowiedzianej w interesujący sposób. Ciekawi mnie jedynie, jakby wyglądała ta produkcja, gdyby w Kopenhadze mieściła się stolica Duńskiej Socjalistycznej Republiki Radzieckiej. Czy bronilibyśmy w niej Moskwy przed zakusami Bushmenów?



FREEDOM FIGHTERS
IO Interactive / EA Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

80%	85%	80%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Jeszcze jeden hydraulik na drodze do wolności. Świetna, klimatyczna, choć zdecydowanie za krótka gra TPP — **80% OCENA**

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

Tekst: Michał „Dżoel" Zacharzewski



colin mcrae rally 04™



To, że czwarta część przygód dzielnego Colina jest już na rynku, stanowi spore zaskoczenie. Dlaczego zdecydowano się na wypuszczenie kolejnego CMR niespełna rok po trzecim? Bez wątpienia poprzednia część gry zawiodła i to nie tylko fanów, ale i wszystkich graczy, którzy ostrzyli sobie zęby, czytając obiecująco brzmiące zapowiedzi. Nie pomogła kampania reklamowa i rozmaite promocje. CMR3 sprzedawał się kiepsko i Codemasters musiało się szybko zrehabilitować. Przyznam, że udało im się to koncertowo! Mam tylko cichą nadzieję, że czwarta część CMR nie jest początkiem jakiejś nowej strategii wydawniczej Codemasters, która ma na celu coroczny wysyp gier z kolejną cyferką w nazwie...

COLIN McRAE RALLY 04 rządzi i to po całości! Nie tylko z powodu zupełnie nowej fizyki gry, ale również dzięki niepowtarzalnemu klimatowi, wielu trybom rozgrywki, ilości samochodów, którymi można jeździć, i klas, w jakich można startować. Powiedzmy sobie szczerze – nie było takiej rewolucji w serii od czasów pojawienia się drugiej części!

Czwarta część Colina jest o tyle lepsza od trójki, co dwójka od jedynki...

Wraz z ukazaniem się CMR3 Codemasters wprowadziło do serii istotne zmiany. Gracz miał jeszcze bardziej utożsamić się z samym Colinem, a więc tryb kariery zakładał jazdę tylko jednym samochodem (Fordem Focusem WRC). Okazało się, że był to jeden z większych błędów, jakie popełnili programiści. Nie zaoferowano graczom nic oprócz zwykłego trybu mistrzowskiego z jednym samochodem do wyboru. Na szczęście z CMR04 wyeliminowano ten, jak i szereg innych błędów.

Śmiercionośna Group B (1979-1986)

Grupa B rozpoczęła swoją działalność w 1979 roku, kiedy to dopuszczono do rajdów samochody z napędem na cztery koła. Brak ograniczeń co do mocy wozów (do tamtej pory było to 250 KM) i możliwość wykorzystania najnowszych osiągnięć technologicznych sprawiły, że Group B ewoluowała w zastraszającym tempie. Jednym z najszybszych samochodów była Lancia Delta S4, która przyspieszała od 0 do 100 kmph w 2.3 sekundy... na szutrze! Kariera Group B zakończyła się tragicznie w roku 1986. Wtedy to Henri Toivonen, kierując Lancią Deltą S4, wypadł z drogi, potoczył się po zboczu góry i spłonął, pozostawiając po sobie jedynie wielką czarną plamę. Nie było wątpliwości, że człowiek osiągnął taki pułap rozwoju technologicznego, nad którym sam nie może już zapanować!

Teraz do wyboru są trzy tryby mistrzostw. Można ścigać się w klasie samochodów z napędem na cztery koła (4WD) oraz w nieco słabszej klasie z napędem na jedną oś. Wyjątkowym smaczkiem jest tryb, który dostępny staje się dopiero po odniesieniu sporych sukcesów w grze. Daje on możliwość wskoczenia za kółko legendarnych demonów prędkości – samochodów specjalnej Group B, która ze względów bezpieczeństwa została zlikwidowana w latach 80. (o tym w ramce powyżej). Każdy może też stworzyć swoje własne mistrzostwa, wybierając ulubione trasy rajdowe i łącząc je w dowolne kombinacje. Od razu nie ma też dostępu do wszystkich poziomów trudności gry. Jest to zrozumiałe – swobodna jazda na poziomie HARD, bez wielotygodniowego przygotowania, graniczy z cudem! Niestety, posiadacze PS2 zostali pozbawieni możliwości gry przez Internet.

Największe wrażenie w nowej części Colina robi fizyka jazdy. Została diametralnie zmieniona, co wyszło programowi na dobre. Środek ciężkości nie jest już umieszczony na samym środku konstrukcji pojazdu, dzięki czemu wóz jest mniej stabilny... oczywiście w pozytywnym sensie. Cztery punkty ciężkości – jeden na każde koło – jak nic innego oddają prawdziwą frajdę z jazdy szybkim samochodem rajdowym. Ostre zakręty brane na trzech kołach? Tego jeszcze nie było! Pozostanie na drodze jest teraz koniecznością, jeśli ktoś marzy o zwycięstwie w rajdzie. W trakcie Shakedown'u dobrze jest uważnie przyjrzeć się OeSowi, na którym startujesz, ponieważ gra nie ustawia już automatycznie parametrów przed każdą jazdą. Kolejny ukłon w stronę realizmu. Jednak każdy, nawet początkujący, poradzi sobie z ustawianiem parametrów samochodu.



Jeśli pamiętasz, w jaki sposób zdobywało się nowy sprzęt do samochodu w CMR3, to zapewniam, że tutaj będziesz się musiał nieco bardziej napocić. Pomiędzy każdym z rajdów zostaniesz poddany krótkiemu testowi z umiejętności „jeździeckich". Coś w stylu zdawania na prawo jazdy w GRAN TOURISMO. Masz dwie próby. Jeśli ci się nie powiedzie, nie dostaniesz np. nowego modelu opon. Dosyć ciekawa opcja okazała się jednak zwykłą „zapchajdziurą", ponieważ gdy nie zdasz testu, zawsze możesz wrócić do menu gry, odczytać zapis i... próbować do skutku!

Za te słowa dostanę pewnie po głowie od fanów serii, ale COLIN McRAE RALLY 04 to świetna gra, której brakuje... duszy! Poprawiono kilka istotnych błędów, ale co tak naprawdę program ma do zaoferowania z półki „nowatorskie rozwiązania"? Niestety... nic! Mimo wszystko jest to pozycja, którą każdy fan rajdów winien obowiązkowo nabyć.

COLIN McRAE RALLY 04
CODEMASTERS / CD PROJEKT

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC
80% GRAFIKA	80% DŹWIĘK	90% ZABAWA

CMR04 to w końcu ta gra, na którą wszyscy czekali... rok temu! Cóż, wpadki zdarzają się nawet największym

85% OCENA

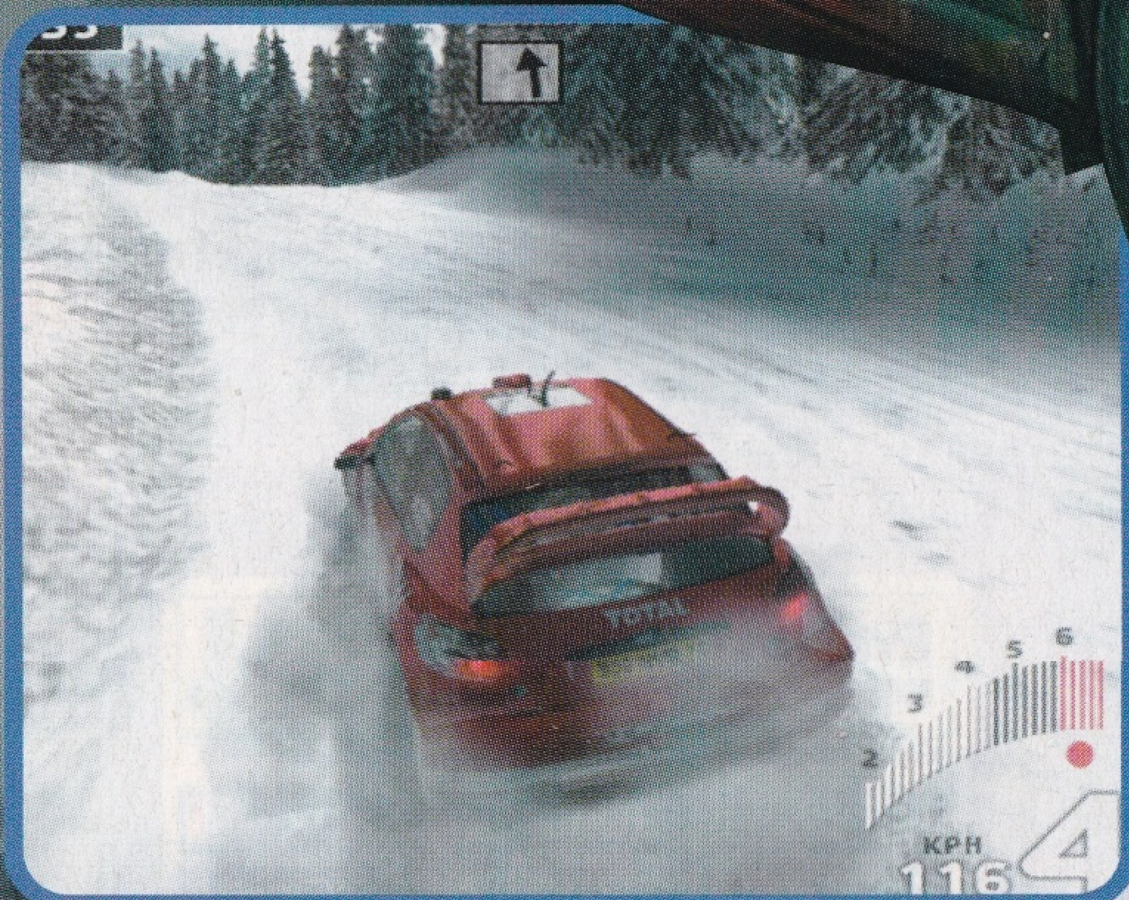
Cena: 229,90 zł
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, kierownica

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

THE OFFICIAL GAME OF THE

WRC 3

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP





Nie ulega wątpliwości, że seria gier WRC na stałe wpisała się do kalendarza wydawniczego SONY. Kolejne edycje są coraz lepsze i, co najważniejsze, można znaleźć w nich więcej zmian niż tylko poprawioną grafikę i dźwięk. Nie wszyscy lubią mieć na półce dziesiątki tych samych tytułów z kolejnymi cyferkami w nazwie. Fani rajdów samochodowych muszą się jednak przyzwyczaić, że do roku 2005, czyli do czasu, kiedy SONY ma wykupioną licencję FIA World Rally Championship, gry z nazwą WRC będą się ukazywać co dwanaście miesięcy. Teraz przyszła pora na trzecią część serii, która ma wyjątkową konkurencję – WRC II EXTREME nadal uważany jest za najlepszy tytuł w swojej klasie. Co więc nowego niesie ze sobą WRC 3?

Od razu w oczy rzucają się modele samochodów. To tutaj poczyniono najpoważniejsze zmiany. Jeszcze żadna gra nie miała tak doskonale odwzorowanego... wnętrza wozu! Wszystkie instrumenty pracują z właściwą sobie precyzją. Korzystając z widoku z oczu kierowcy, naprawdę można poczuć się jak prawdziwy rajdowiec. Pomijam oczywiście fakt, że gra z wykorzystaniem kierownicy do PS2 nie ma sobie równych! Również interakcja z pilotem została odpowiednio ulepszona, dzięki czemu nie jest on już jedynie maszyną, która bez żadnego wyrazu wyrzuca z siebie sekwencje opisujące trasę. Przy stłuczce pyta się, czy wszystko OK, potrafi wyrazić swoją własną opinię po pokonanym kolejnym OeSie i cieszy się razem z kierowcą z wygranej tudzież razem z nim przełyka gorycz porażki. W końcu nie czujesz się osamotniony! Co więcej, zarówno mimika twarzy widziana na powtórkach, jak i gesty obu panów doskonale oddają niebezpieczeństwa na trasie lub też typowe reakcje kierowcy rajdowego. Przerażenie w oczach to jedna z najlepszych animacji, jakie dane mi było oglądać w rajdach samochodowych... Czasami można pęknąć ze śmiechu, jeśli uświadomisz sobie, że na tym zakręcie również ty, siedząc przed konsolą, miałeś podobną minę!

Fani rajdów mają kolejny powód do radości – WRC ponownie rządzi...

Ulepszono zdecydowanie fizykę jazdy, choć tej z poprzedniej części nie można było wiele zarzucić. Samochodem steruje się ciężko, ale po kilku(nastu) godzinach treningu można dojść do perfekcji... Nie dotyczy to oczywiście wyjadaczy rajdowych, którym wystarczy jeden przejazd „kontrolny" do opanowania sterowania. Również AI pozostałych kierowców zostało ulepszone i dogonić konkurentów nie jest już tak łatwo. Zmiany poczyniono też w sferze grafiki. Trasy wyglądają teraz wyjątkowo plastycznie. W grze pojawia się szereg nowych elementów, takich jak cała masa budynków (architekturą nawiązujących do państwa, w którym odbywa się rajd) i dużo więcej publiczności, żywo reagującej na twoje postępy na trasie.



Trybów rozgrywki nie jest wiele – od standardowego pojedynczego rajdu, poprzez mistrzostwa, tryb multiplayer i na próbie czasowej kończąc. To wystarczy, ponieważ oprócz standardowych samochodów klasy WRC dostaniesz szereg nowych, z takich klas jak WRC Evolutions, WRC Extreme Cars i WRC Concept Cars. Daje to równo czterdzieści osiem rajdówek, włączając w to te same modele z różnymi wersjami silników. Ciekawostką jest możliwość przejazdu po specjalnie przygotowanych torach treningowych. Dzięki nim możesz przetestować swoje umiejętności prowadzenia samochodu na każdym rodzaju nawierzchni i w zróżnicowanych warunkach pogodowych! W ten sposób możliwe jest otrzymanie licencji kierowcy rajdowego i wzięcie udziału w specjalnych trybach rozgrywki.

WRC 3 to obowiązkowa pozycja dla każdego fana rajdów samochodowych, który ceni sobie przede wszystkim realizm, doskonałą grafikę i klimat tworzony przez orginalną ramówkę telewizyjną prezentowaną w grze. Oczywiście wszelkie dane kierowców, sponsorów, wygląd samochodów i stref serwisowych zgodny jest z sezonem 2003.

Oczekiwanie na czwartą część gry rozpoczęte! Zanim pojawi się ona na rynku, tygodnie spędzone przy WRC 3 powinny skutecznie umilić ci czas. Jeszcze nie nabyłeś kierownicy do swojego PS2? Gwiazdka to doskonała okazja!

WRC 3
Evolution Studios / Sony Poland

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

90%	90%	100%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

WRC 3 po raz kolejny zarządziło. Nie jest to już taki elektrowstrząs jak WRC II EXTREME, ale trzyma poziom!

90% OCENA

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

Tekst: Michał „Krooger" Cichy





eye toy groove





EYETOY: GROOVE ma trafić w gusta fanów gier muzycznych, którym skakanie po macie zdążyło już się trochę znudzić. Dysk zawiera 25 (w tym 5 ukrytych) szlagierów znanych z pierwszych miejsc list przebojów. Większość utworów to pop we wszystkich możliwych odmianach, poza tym troszkę funku i kilka lekkich, bardziej syntetycznych brzmień. Jest Madonna ze swoim „Music", jest (zgiń, przepadnij!) Las Ketchup z „The Ketchup Song", znalazło się również miejsce na nieśmiertelne „YMCA" Village People i utwory Króla. Zestaw nie każdemu się spodoba, choć producent kierował się raczej masowymi gustami. Nie jest jednak źle, parę kawałków zawsze wpadnie w ucho. Jamiroquai i The Supermen Lovers to moje typy.

Kamerka EyeToy była strzałem w dziesiątkę. Rozeszło się już ponad milion sztuk tej zabawki, tymczasem na rynek trafił drugi dysk przeznaczony do zabawy z EyeToy

Zabawa wygląda następująco. Wybieramy kawałek, przy którym chcemy pląsać, ustalamy poziom trudności (na początek najlepiej wybrać „Dynamic") i zaczyna lecieć muza. Na obrzeżach ekranu znajduje się sześć stref, w kierunku których ze środka ekranu zmierzają niebieskie mordki. Zadaniem gracza jest dotknąć dłonią strefy w momencie, w którym wlatuje weń mordka. Proste. Przynajmniej na poziomie Easy. Na Medium jest już ciężko, a żeby radzić sobie na Hard potrzeba dłuższej praktyki. Nasze poczynania są naturalnie punktowane – najwyżej, gdy „uderzymy" w strefę w chwili, gdy mordka znajduje się idealnie w środku. Wymaga to doskonałego wyczucia rytmu, uważnego wsłuchiwania się w beat i szybkich reakcji. Po zakończeniu zabawy zostajesz podsumowany – ilość „perfectów", skuch oraz wynik punktowy. Jeśli przed przystąpieniem do zmagań podamy swoją wagę, gra wyliczy nam ilość spalonych w tańcu kalorii. Fajne głupstwo. Zabawa w założeniach zbliżona jest do gry BEAT FREAKS znanej z EYETOY: PLAY i początkowo naprawdę mocno wciąga, szczególnie jeśli soundtrack przypadnie ci do gustu. Szkoda, że pracuje jedynie sam tułów i górne kończyny – aż chciałoby się pobrykać na nóżkach. Niestety, jeśli chcemy osiągać dobre wyniki, trzeba stać w miarę spokojnie i skupiać się na latających bużkach.

W trakcie zabawy kamerka raz po raz cyka ci zdjęcia bądź nagrywa fragmenty twoich tańców – można później przejrzeć zarejestrowane materiały i ewentualnie zapisać na kartę pamięci w celu zachowania dla potomnych :).

Bawić można się również w gronie przyjaciół w kilku dostępnych trybach gry zespołowej. Można np. urządzić miniturniej lub grać w parze z drugą osobą. I tu faktycznie zabawa nabiera konkretnych rumieńców.

Dodatkowo autorzy przewidzieli możliwość tworzenia własnych układów do dostępnych utworów – po prostu puszczasz utwór, uderzasz w strefy wedle własnego uznania, zapisujesz wygenerowany układ i już możesz bawić się na swoich zasadach.

Po wyczerpującym machaniu łapkami można wybrać opcję Chill Out Room i potańczyć przy wybranym tracku. Dobrze słyszysz: „potańczyć", a nie „pomachać łapkami". W tym trybie możesz hasać do woli nie przejmując się zdobywaniem punktów – jesteś tylko ty, muzyka i filtry graficzne zapodawane na twój wizerunek na ekranie. Sympatyczna opcja, pozwala naprawdę skupić się na muzyce i wywijać do woli, zamiast mechanicznie trzaskać punkty. W Chill Out Room można również obejrzeć teledyski do wybranych kawałków, ewentualnie powygłupiać się przed telewizorem bez muzyki (zmieniają się tylko filtry obrazu) – fajnym pomysłem jest zapuścić wtedy własny kawałek i powywijać przy ulubionych rytmach. Szkoda tylko, że kawałek musisz puścić np. z wieży, zamiast po prostu podmienić płytkę w konsoli.

Szkoda też, że nie pokuszono się o możliwość tworzenia „choreografii" do własnych kawałków odtwarzanych z konsoli.

A jeśli już marudzę, to marzyłaby mi się również opcja podpięcia maty do tańczenia i wywijania całym ciałem. To by była jazda! Niestety, w chwili obecnej to science-fiction. Może kiedyś.

GROOVE przeznaczony jest głównie dla graczy, którzy zdążyli się już zaznajomić z zabawą i posiadają kamerkę EyeToy. Niestety, do GROOVE nie jest dołączany ten sprzęcik, choć niewykluczone, że gra będzie dostępna w zestawie z kamerką. Kto spędził dużo czasu z pierwszym zestawem EyeToy, a w szczególności z gierką BEAT FREAKS, powinien być zadowolony również z nowego pakietu. Zwłaszcza jeśli ma spore grono rozrywkowych znajomych – zabawa zespołowa może dostarczyć moc radochy.

EyeToy: Groove
SCEE / Sony Polska

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

70%	80%	80%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Dobra zabawa, choć potencjał trochę niewykorzystany. Idealna do odpalenia na pół godzinki po szkole (pracy)...

80% OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: Eye Toy, Memory Card



Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Ghosthunter

ŁOWCA DUCHÓW to kolejna gra z serii przygodowych horrorów. Były już zombie, wampiry, wilkołaki, demony, potwory z innych wymiarów, tym razem przyszedł czas na znane ludziom od wieków duchy. O ile kiedyś łatwo było wystraszyć publikę, to dzisiejsi gracze konsolowi są wyjątkowo odporni na elektroniczną odmianę grozy. Czy GHOSTHUNTER jest w stanie pobudzić nadnercza do produkcji adrenaliny?

Wcielasz się w postać Lazarusa Jonesa – wygadanego gliniarza z wydziału zabójstw. Razem ze swoją policyjną partnerką udajesz się na rekonesans do opuszczonej szkoły średniej im. Montsaye, w której miała miejsce tajemnicza seria morderstw. W piwnicy placówki odnajdujesz gigantyczny sarkofag, który z czystej ciekawości postanawiasz otworzyć. Rozlega się dziwne syczenie, po czym tracisz przytomność. Kiedy się budzisz, okazuje się się, iż uwolniłeś całą plejadę duchów z panem Szramiastym na czele. Jeśli chcesz wyjść z tego cało i jeszcze kiedyś poflirtować ze swoją partnerką, czeka cię sporo pracy.

Rozgrywka składa się zasadniczo z dwóch trybów: zabawy w formie cielesnej oraz astralnej. Ta pierwsza



Nie możesz zabić tego, co nie żyje, możesz jednak to uwięzić...

jest dość oczywista. Druga budzi w niektórych lęk, jednak nie ma powodów do niepokoju. Duch zagnieżdżony w ciele Lazarusa nie ma złych zamiarów, a nawet w miarę swoich możliwości pomoże ci pokonać przeszkody i pułapki, na jakie natkniesz się podczas przygody. Widmowa forma umożliwia latanie, dzięki czemu możesz zwiedzać niedostępne wcześniej zakamarki, oraz potrafi korzystać z mocy pojmanych wcześniej duchów. Pierwszą dostępną zdolnością jest materializacja, która pozwala na fizyczny kontakt z rzeczywistością, czyli na przesuwanie przedmiotów czy wciskanie przycisków tam, gdzie normalnie nie miałbyś dostępu. Szkoda, iż przejście do nadnaturalnej formy wymaga użycia specjalnych węzłów mocy, które rozsiane są jedynie w wybranych miejscach gry.



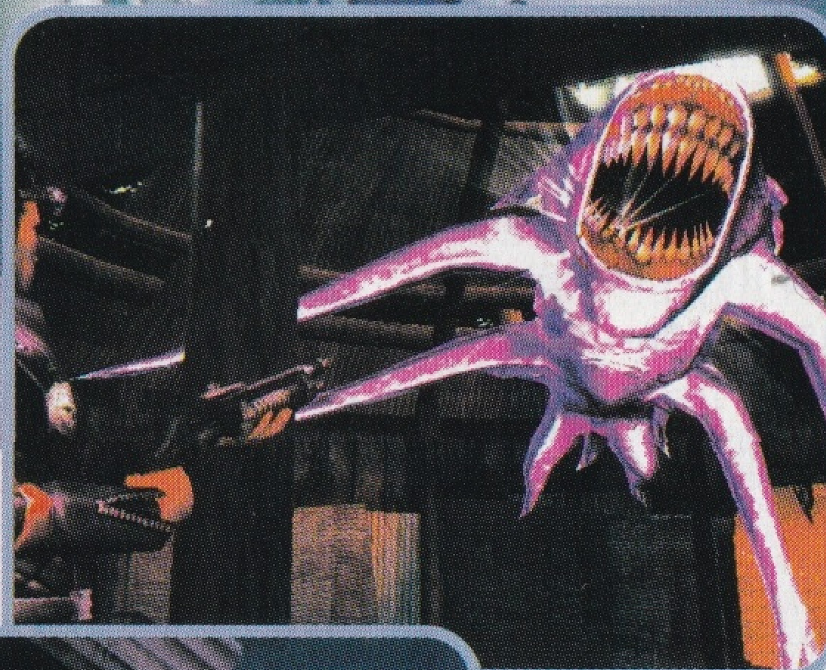
Łapanie duchów okazuje się niezwykle proste. Na początek należy odpowiednio osłabić przeciwnika – inaczej ujmując, złamać jego wolę. Niestety, broń palna nie bardzo nadaje się do tego celu, gdyż przeciwnicy są niematerialni. Dlatego musisz przerzucić się na się energetyczne pukawki. Prawie



od samego początku będziesz miał do dyspozycji karabin, później snajperkę, a im dalej w las, tym większe chaszcze – znaczy bronie. Kiedy już odpowiednio spreparujesz ducha, wystarczy rzucić w niego specjalnym granatem zasysającym a la sprzęt z filmu „Ghostbusters". Złapane istoty przetrzymujesz w gigantycznym sarkofagu. Możesz sobie do niego zaglądać pomiędzy misjami, by dowiedzieć się czegoś więcej o swoich przeciwnikach, a nawet odrobinę sadystycznie nękać ich tajemniczą energią – oczywiście, tylko po to, żeby sprawdzić jak tańczą :-).

Napisałem, że broń palna słabo się spisuje, jednak w ostateczności możesz z niej skorzystać. Należy uprzednio potraktować delikwenta zasysającym granatem, który choć nie zdoła „połknąć" ducha, to wystawi go na działanie ołowiu. Metoda niezbyt efektywna, ale gdy oszczędzasz ołów...

GHOSTHUNTER aż lepi się od liniowości – niestety. Łamigłówki można rozwiązać tylko w jeden jedyny sposób. Na dodatek wrogowie zachowują się głupio i szablonowo – dowodzą w ten sposób, że naprawdę zasłużyli sobie na wieczne cierpienia w zawieszeniu pomiędzy światami.



Dość uciążliwy okazał się system sterowania. Za pomocą jednej manetki poruszasz bohaterem, za pomocą drugiej celujesz. W ten sposób jest trudno unikać wrogich ataków i jednocześnie oddawać precyzyjne strzały, biorąc pod uwagę, że całość rozgrywa się w środowisku 3D. GHOSTHUNTER obok trybu TPP oferuje również widok z oczu postaci. Niestety, służy on jedynie do celowania – co czyni go mało użytecznym w grze akcji.

Oprawa graficzna, choć opiera się głównie na ciemnych barwach, prezentuje się zadziwiająco dobrze. Wyładowania duchowej energii, kuliste efekty zasysania, smugi ektoplazmy czy gra świateł skutecznie budują nastrój, chociaż nie wzbudziły we mnie strachu. Konkurencyjny RESIDENT EVIL ZERO stanowił o wiele lepsze narzędzie grozy.

Ostatecznie, GHOSTHUNTER to bardziej gra akcji niż horror czy nawet thriller. Ta pozycja ma w sobie potencjał, chociaż nie został on do końca wykorzystany.

GHOSTHUNTER
SCEE / SONY POLSKA

PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC

85%	70%	70%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Przygodowy thriller z dużą dawką akcji. Chociaż ciężko jest się bać, to można się nieźle zabawić...

75% OCENA

Cena: 239 zł
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

Tekst: Tomasz „Kowalski" Coval

Painkiller

Nadszedł czas na polską produkcję na Xboxa. PAINKILLER to bardzo krwawy FPS z ambicją straszenia – taki ideowy spadkobierca UNDYING i QUAKE. Autorzy obiecują ponad dwadzieścia pełnych krwiożerczych bestii poziomów. Aby pozostać przy życiu w tej nieprzyjemnej okolicy wykorzystasz pięć broni – wśród nich





z całą pewnością znajdzie się karabin maszynowy, dwururka i niewątpliwie zabójcze połączenie kosiarki do trawy z maszynką do mięsa. Trzeba przyznać, że założenia People Can Fly są bardzo ambitne – płynna animacja, fizyka świata zgodna z rzeczywistością, straszni wrogowie, gigantyczni bossowie i możliwość odstrzeliwania kończyn napotkanym nieszczęśnikom. Mówiąc krótko, PAINKILLER może być bardzo fajny.

O.TO.GI

Raikou to taki japoński wiedźmin – wojownik żyjący z tropienia i zabijania demonów. Tym, co z całą pewnością urzeknie graczy, będzie klimat O.TO.GI. Akcja gry toczy się w Japonii w Złotym Wieku, gdy legendy i rzeczywistość współistniały ze sobą. Raikou ma być idealnym bohaterem do szerzenia zniszczenia – uzbrojony po zęby i wyposażony





w potężne moce, będzie w stanie spowalniać czas, wykonywać karkołomne akrobacje, a nawet latać. Oczywiście – zabijając przez ten cały czas demony.
Ciekawie zapowiada się fakt, że gracz będzie mógł dowolnie modyfikować otaczający go świat. W praktyce oznacza to, że wywalisz drzwi domu kopniakiem, w środku wszystkich pozabijasz, zniszczysz wszystkie meble i wytłuczesz wszystkie okna, aby potem zrównasz budynek z ziemią. Zapowiada się program, który wciągnie cię na długie miesiące.

Conan the Dark Axe

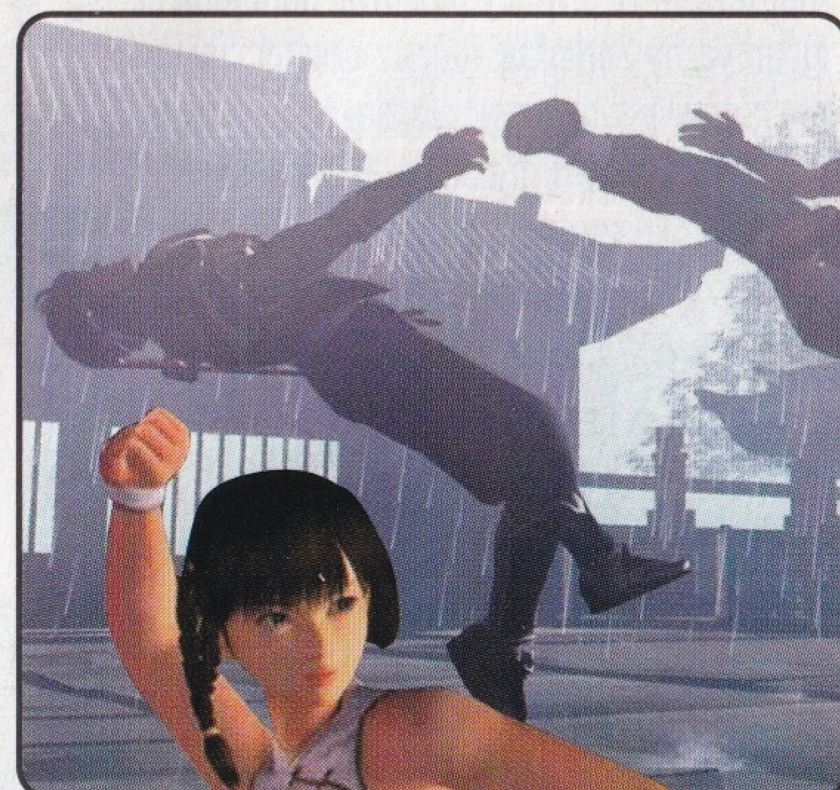
Ta gra będzie wydarzeniem o tyle, że dokonasz w niej straszliwego rozlewu krwi, kontrolując faceta łudząco przypominającego obecnego gubernatora Kalifornii. THE DARK AXE będzie pierwszą z trzech gier promujących nową część przygód Conana – „The Crown Of Iron". Dwie pierwsze gry koncentrować się będą na przeszłości barbarzyńcy, zaś w części trzeciej przeżyjesz to samo,



co Conan w filmie. W tej widzianej z perspektywy trzeciej osoby grze weźmiesz udział w szeregu potyczek z przeważającymi siłami wroga. Będziesz mógł wypróbować kilkadziesiąt różnych broni, zaś Conan zdoła wykonać około 50 różnych kombosów. Jak zastrzegają autorzy, gra będzie skrajnie krwawa i brutalna. Rzeźnię urozmaicą przeszło dwie godziny (!) przerywników filmowych.

Dead or Alive Online

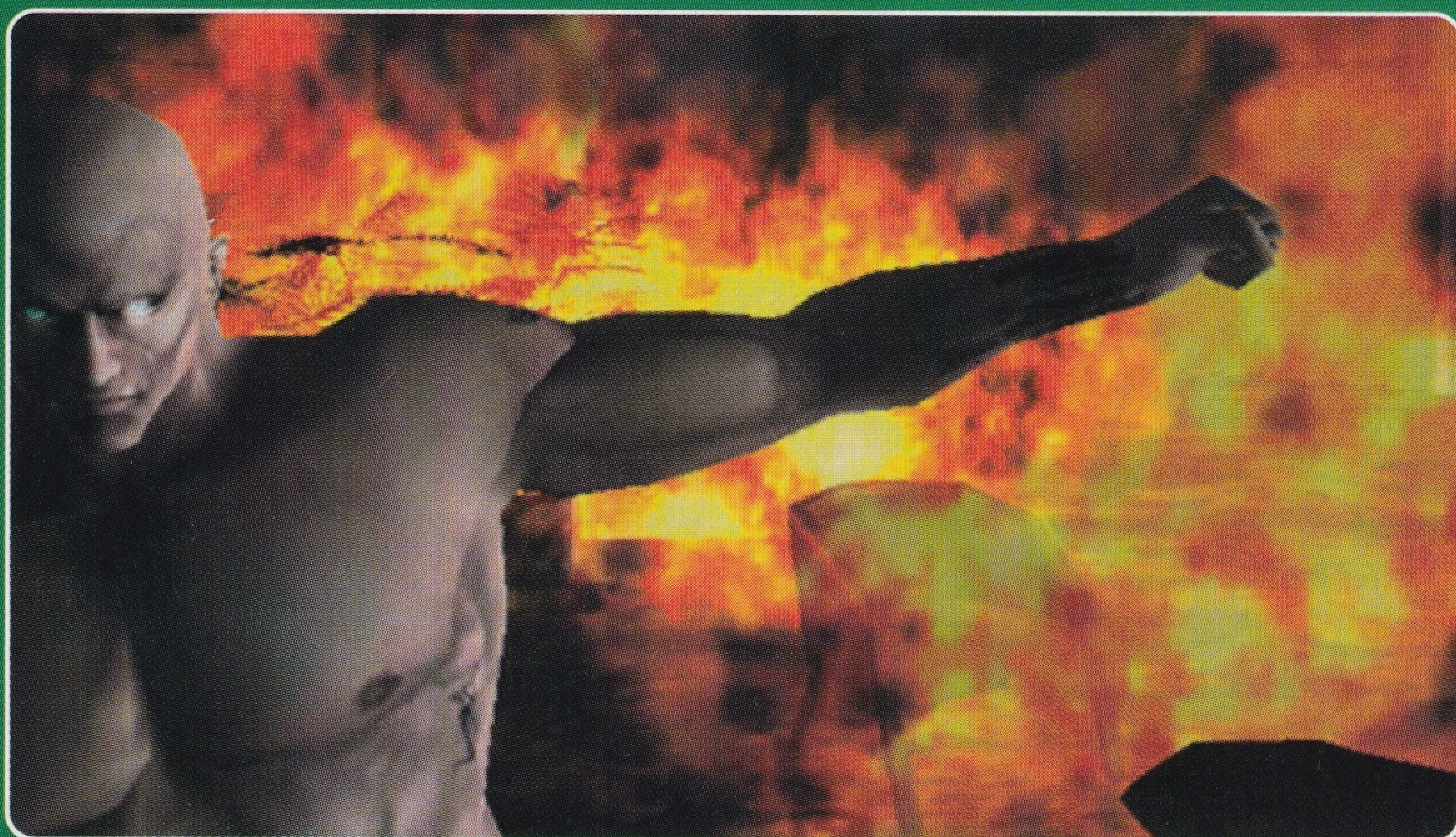
Zapowiadany na koniec bieżącego roku remake drugiej części DEAD OR ALIVE (wzbogaconej o element rozgrywki sieciowej) zaliczył nieznaczną obsuwę. Wszystko wskazuje na to, że gra ukaże się dopiero w połowie 2004 roku. Na ostatnim pokazie w Tokyo zaprezentowano jedynie demo programu. Nie będzie chyba niespodzianką stwierdzenie, że gra prezentuje się wprost oszałamiająco. Czyżby dni graficznej dominacji SOUL CALIBUR 2 były policzone?





Breakdown

Namco szykuje małą rewolucję. Wprawdzie data premiery gry nie została jeszcze ustalona, ale projekt zapowiada się raczej ambitnie. W BREAKDOWN połączone zostaną elementy oglądanego z perspektywy pierwszej osoby shootera z mordobiciem. Wprawdzie będziesz mógł do woli korzystać z uzbrojenia (jedyne ograniczenie stanowi limit dwóch giwer niesionych jednocześnie), ale siła twoich nóg i rąk nie pozostanie bez znaczenia. Bohater gry, Derrick Cole, najwyraźniej przebył jakąś operację, która poważnie podniosła sprawność jego mięśni. Swego rodzaju efekt uboczny stanowi poważna amnezja, na którą zapadł Cole. Wraz z kolejnymi misjami będziesz miał okazję poznać przeszłość Derricka i to, w jaki sposób znalazł się w obecnym położeniu. Jak można się spodziewać – miał chłopak pecha. Dziwnym trafem, większość napotkanych osób chce za wszelką cenę posłać pana Cole'a do piachu.



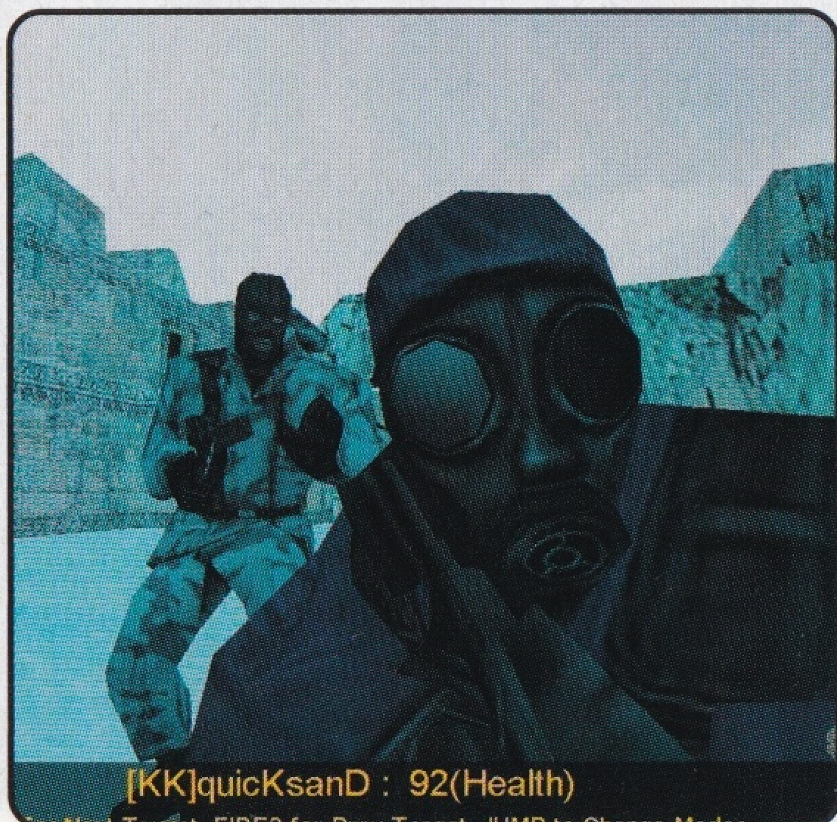
Ninja Gaiden



Remake gry z 1987 roku. Nazywasz się Rya Hyabusa i jesteś najlepszym ninją w całym Imperium. Szybki jak wąż i zwinny jak małpa (przepraszam, ponosi mnie czasem), masz za zadanie zbadać siedzibę potężnego wroga. Postawione zadanie może wydawać się niewykonalne – czeka na ciebie średniej wielkości armia uzbrojonych po zęby psychopatów. Na szczęście, nie będziesz bezbronny. Do dyspozycji otrzymasz raczej nadludzkie zdolności (np. bieganie po ścianach) oraz arsenał śmiercionośnych narzędzi – katany, shirukeny, nunchaku i inne takie. Niewątpliwymi atutami gry są superszybka akcja i oszałamiająca grafika. W końcu ci ludzie stworzyli DEAD OR ALIVE.

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Counter-Strike



Zwykła konwersja? Bardzo się mylisz. Nadchodzący wielkimi krokami C-S na Xboxa zapowiada się na strzelaninę sezonu – przynajmniej do czasu premiery HALO 2. Destrukcję będziesz mógł uskuteczniać na cztery sposoby – w trybie treningowym (gdzie będziesz ćwiczył podkładanie ładunków wybuchowych i ratowanie zakładników), w trybie dla pojedynczego gracza oraz w dwóch rodzajach gry sieciowej (za pośrednictwem Xbox Live i łączonych systemów). Uwagę zwracają mocno poprawiona w stosunku do oryginału grafika (24- i 32-bitowe tekstury) oraz bardzo wygodne sterowanie. Niewątpliwym atutem gry będzie też możliwość kompleksowej konfiguracji programu. Wydawca już dziś zapowiada zbiór dodatków, który będzie można ściągnąć z Internetu.

Fable

To, kim będziesz w tej grze, zależeć ma ponoć tylko i wyłącznie od ciebie. Nikt nie będzie cię do niczego zmuszał – możesz być zarówno szlachetnym paladynem, jak i typem spod najciemniejszej gwiazdy. Co ciekawe, swoją postać poprowadzisz od jej narodzin do śmierci. Twój bohater (lub – oczywiście – bohaterka) będzie starzał się, zaś jego (jej) wygląd zależny będzie od twojego stylu gry. Pamiętasz chowańca z BLACK & WHITE? W FABLE pojawi się bardzo podobny system. Świat gry ma sprawiać wrażenie żywego – NPC'e będą wiedli



zwyczajne życie, ruiny twierdz porosną mchami, zaś wieści o twoich uczynkach rozejdą się po świecie. Jesień ma płynnie przechodzić w zimę, a po deszczu na ziemi mają pojawiać się kałuże. Molyneux twierdzi, że FABLE jest jego największym projektem. Jeżeli uda mu się zrealizować choćby połowę zamierzeń – to już i tak będzie to sukces.

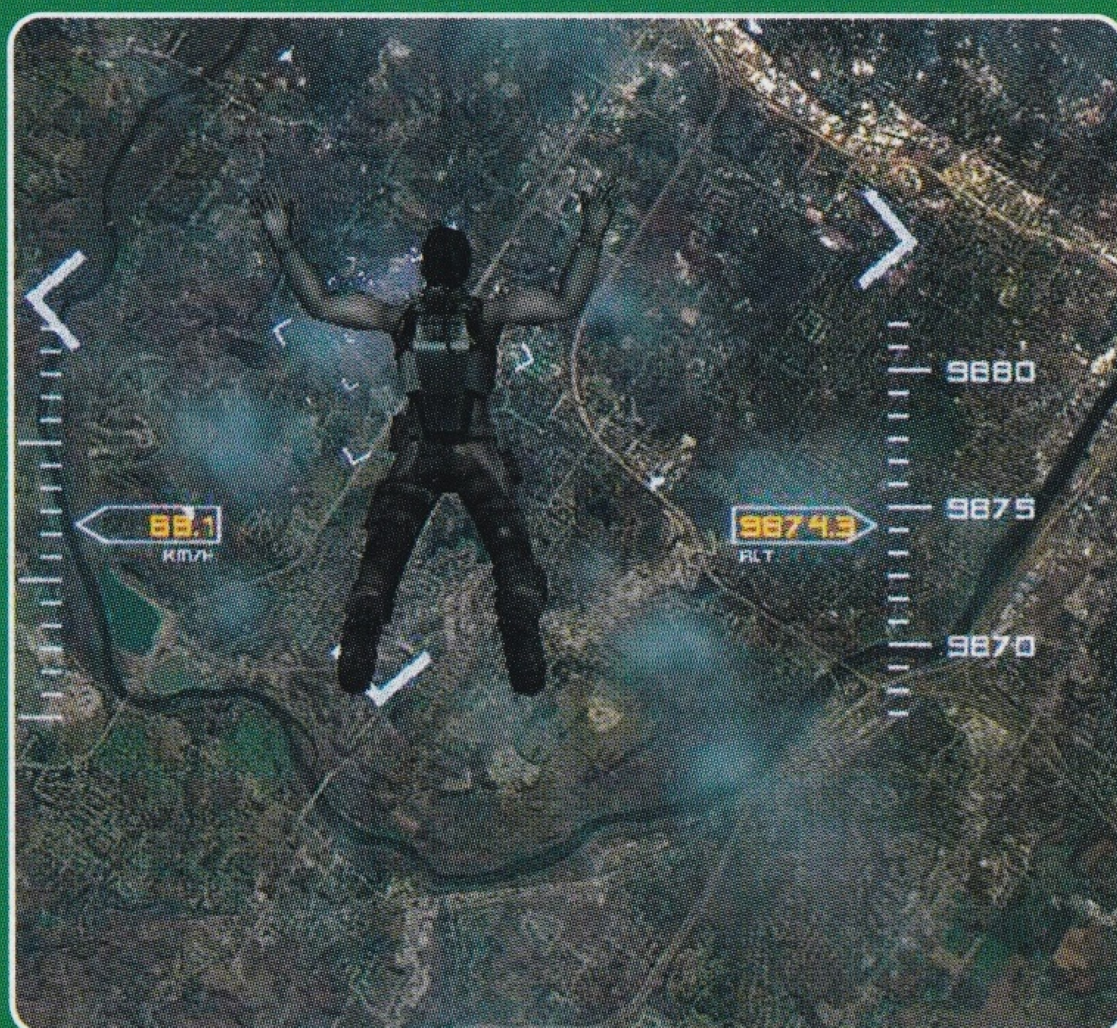
Psychonauts

Nowy projekt Tima Schafera – tego gościa, który stworzył takie gry jak FULL THROTTLE czy GRIM FANDANGO. Zobaczmy, co też nowego nam Tim przygotował... Akcja PSYCHONAUTS będzie rozgrywać się w przedziwnym świecie, infiltrowanym przez Psychonautów – tajną grupę wywiadowczą zrzeszającą ludzi, którzy potrafią wnikać do cudzych umysłów. Bohater opowieści – chłopak imieniem Raz – chce do wspomnianej grupy dołączyć. PSYCHONAUTS ma składać się z elementów gry zręcznościowej i przygodówki. Jak obiecuje Tim Schafer, jego program będzie lekki, łatwy i przystępny nawet dla zupełnych laików. Nikogo nie powinny dziwić zatem takie szczegóły, jak cukierkowa grafika czy bańki mydlane nad głowami bohaterów.



Mission Impossible: Operation Surma

Ethan Hunt powraca! Tym razem – w grze na konsole najnowszej generacji. Na pierwszy rzut oka, MISSION IMPOSSIBLE zapowiada się jako skradanka w stylu SPLINTER CELL czy METAL GEAR SOLID. Jednakże jej bliższe poznanie ujawnia zaskakujące fakty. Podczas 20 napakowanych akcją poziomów rozpracujesz potężną organizację (tytułowa Surma), której ambicją jest przejęcie kontroli nad systemami komputerowymi na całym świecie. W grze będziesz skakał na spadochronie, wysadzał budynki w powietrze i walczył ze strażnikami. Wypróbujesz też kilkanaście rodzajów broni. Będziesz miał również okazję chować się w cieniu, podsłuchiwać i podglądać wrogów, atakować z ukrycia, przeciskać się systemami wentylacyjnymi i bujać się na różnego rodzaju wysięgnikach (czyli będziesz miał okazję poczuć się jak Tom Cruise, heh). Poza tym autorzy obiecują dostęp do takich szpiegowskich akcesoriów, jak radio w bucie czy granatnik w psie. No i jeszcze zwiedzisz kawał świata oraz poznasz mnóstwo nowych, ciekawych ludzi. A potem ich pozabijasz.



PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy



Midway pracuje nad grą akcji, której bohater będzie dysponował mocami niedostępnymi dla zwykłych śmiertelników. To, czy będzie mógł wzniecać pożary niczym Carrie, czy też posiądzie moc dostrzegania niewidzialnego, zależeć będzie od gracza. Żeby nie było zbyt łatwo, na drodze komputerowego awatara staną zastępy sztucznie wyhodowanych, nadludzko sprawnych terrorystów. Jeśli wierzyć obietnicom Midway, ich nowa gra pozwoli na bardzo dużą swobodę działania, zaś Sztuczna Inteligencja nie będzie mieć równych. No cóż – zobaczymy.



SOUL CALIBUR II





GRĘ DO TESTU DOSTARCZYŁ: ŚWIAT GIER, WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL,
UL. SYROKOMLI 14, TEL. 0-22 814 27 66; UL. CHMIELNA 98, TEL. 0-22 620 91 92

O tym tytule już od dawna było głośno. Dziś – po obejrzeniu trailerów, przeczytaniu zapowiedzi i napawaniu się obrazkami – SOUL CALIBUR nareszcie jest. Warto było czekać, bo program jest wprost fenomenalny. Ta efektowna kontynuacja legendarnej gry z 1999 roku wgniecie cię w ziemię i przykuje do telewizora na długie tygodnie. Chociaż nie dostrzeżesz szczególnie wielu zmian w stosunku do oryginału z DreamCasta, to sposób, w jaki dopasowano elementy składowe programu, nie pozostawia wątpliwości. SC2 to obecnie najlepsza bijatyka na Xboxa. No i w ogóle – jedna z najfajniejszych, w jakie możesz zagrać na „dużych" konsolach.

Czy jest ktoś, kto nie słyszał nigdy o SOUL CALIBUR albo SOUL EDGE? Trudno w to uwierzyć. Jeżeli jednak przez ostatnie lata byłeś przetrzymywany przez terrorystów, należy ci się kilka słów wyjaśnienia. Rzeczony tytuł to trójwymiarowa bijatyka, w której

SC II to obecnie najlepsza bijatyka na Xboxa. I w ogóle jedna z najfajniejszych, w jakie możesz zagrać na dużych konsolach...

wojownicy uzbrojeni są w różnego rodzaju broń białą. Pierwsza część serii ukazała się (wzbudzając zresztą zasłużony entuzjazm) wiele lat temu na PS One, zaś jej kontynuacja na DC do dziś uznawana jest przez wielu graczy za najlepszą tego typu konsolową grę.

Dobra, wystarczy. Tyle tytułem historii – cięcie – powrót do teraźniejszości. SC2 ukazał się jednocześnie na trzy główne konsole. Próżno szukać jakiś drastycznych różnic między poszczególnymi wersjami gry. Wiadomo, każdy system ma swoje mocniejsze i słabsze strony – tym niemniej, na każdej platformie SC2 prezentuje się nad wyraz okazale. Już od pierwszych scen bombardowani jesteśmy pompatycznym klimatem. Doskonale widać, że autorzy robili co mogli, aby dodać grze dramatyzmu. Trzeba przyznać, że zamierzenie to udało się zrealizować w 100%.

Powiedzmy sobie szczerze, na Xboxie nie było równie efektownej bijatyki od czasów DEAD OR ALIVE. Grafikom z firmy Namco należy się Oscar albo coś podobnego. Wyrenderowany świat oszałamia, kolory są żywe i soczyste, animacja płynna, zaś modele postaci należą do najlepszych, jakie przyszło mi w życiu oglądać. Namco postawiło na efektowność. Każdemu pojedynkowi towarzyszą eksplozje i wyładowania elektryczne, pod niebo strzelają snopy iskier. Każde trafione uderzenie czy kopnięcie akcentowane jest wybuchami i rozbłyskami. Zresztą próżny trud, nie ma co opisywać tych wszystkich efektów specjalnych – mam nadzieję, że uwierzysz mi na słowo. To, co dzieje się









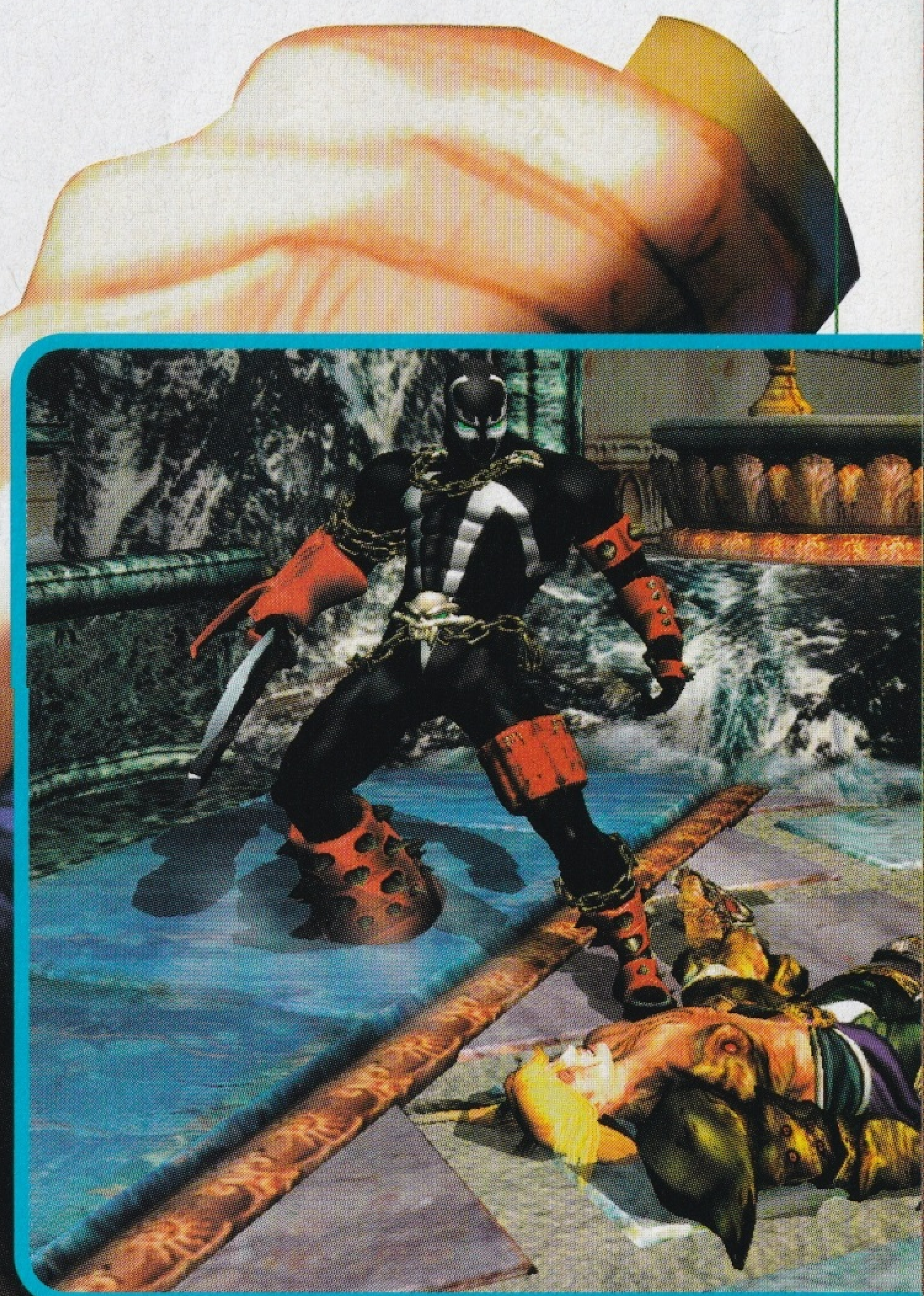
na ekranie, wprawia w szczery zachwyt. Tyczy się to zwłaszcza animacji. Wojownicy poruszają się bardzo realistycznie i dysponują imponującym zestawem ruchów. Niektórzy mogą nawet zmieniać postawę bojową, co z kolei owocuje dostępem do kolejnych akrobacji. Ponieważ każdy z bohaterów używa innego oręża, mamy okazję podziwiać wiele różnych stylów walki. Co ważne, poszczególne postaci są odpowiednio wyważone, dzięki czemu daje się grać (i wygrywać) każdym z bohaterów.

Programistom z Namco udało się stworzyć szereg przekonujących kreacji. Część, jak chociażby pogięty Voldo, doskonale znana jest z poprzednich odsłon serii. Zresztą wiele nowych postaci i tak przypomina starych wojowników – np. ciężkozbrojny Nightmare zachowuje się i walczy zupełnie jak Siegfried (zresztą w jednym ze strojów wygląda jakoś tak znajomo). Na pewno każdy znajdzie coś dla siebie, jako że bohaterowie prezentują odmienne szkoły i style walki. A jest w czym wybierać – w grze znaleźli się nieumarły korsarz Cervantes, władający rapierem Raphael, szczuplutka i uzbrojona w pałki tonfa Talim, przypominająca Sophitę panna z łańcuchowym mieczem, a nawet samuraj oraz dwóch dwumetrowych bydlaków z toporami i młotami bojowymi. Poza tym, każda z wersji SC2 posiada inną, występującą gościnnie postać – dodajmy, że chodzi tu o postać dostępną od samego początku. I tak – na GCN wśród wojowników znalazł się znany z LEGEND OF ZELDA Link, na PS2 występuje Heihachi z TEKKENA, zaś na Xboxie mamy... nikogo innego, jak tylko Spawna. Pomijając fakt, że stworzony przez Todda MacFarlane'a bohater pasuje do reszty SC2 jak pięść do nosa, jest super – Spawn jest wygięty i przyczajony jak każdy szanujący się sługa ciemności, jego oczy gorują trupim blaskiem, zaś jego topór bojowy potrafi czynić miażdżące zniszczenia. To samo zresztą tyczy się też postaci „charakterystycznych", z innych konsol – tak Heihachi jak i Link są pełnoprawnymi bohaterami, z własnym zestawem ruchów i uzbrojeniem.

O muzyce nie mogę napisać zbyt wiele. Gra jest na tyle wciągająca, że nie miałem za bardzo czasu ani ochoty zastanawiać się nad tematami muzycznymi. Mogę jednak stwierdzić z pełną odpowiedzialnością, że obecne w SC2 podkłady nie przeszkadzają w grze – nawet po wielu godzinach zabawy z programem. Co zaś tyczy się efektów dźwiękowych... W grze usłyszysz dokładnie to, czego po programie tego typu mógłbyś się spodziewać. Oczywiście – szczęk mieczy, okrzyki bojowe i wszystkie towarzyszące pojedynkom odgłosy brzmią jak należy. Chociaż mogłyby być trochę głośniejsze.

Podczas zabawy nie zwraca się jednak uwagi na takie szczegóły. Przez cały czas jest bardzo, ale to bardzo fajnie. W SC2 można grać na wiele sposobów – możesz rozegrać kilka niezobowiązujących partii w Arcade, VS albo Time Attack, albo... przysiąść na dłużej. W trybie Weapon Master będziesz wykonywał misje – wiadomo że przez cały czas będzie chodziło o walkę, ale autorzy postarali się, abyś nie mógł się nudzić. Raz pokonasz kilku wrogów, nacierających na ciebie po kolei. Innym razem będziesz musiał wygrać pojedynek, używając samych rzutów. W jeszcze innej sytuacji poczujesz się zatruty i osłabiony, podczas gdy twój wróg rozpocznie walkę będąc u szczytu formy. Zresztą – sam zobaczysz. Wykonując kolejne zadania, zdobędziesz dostęp do kolejnych atrakcji SC2 – ukrytych aren i postaci oraz złota, za które będziesz mógł „kupować" takie dodatki jak nowe bronie czy stroje dla bohaterów. Kończąc kolejne misje w trybie Weapon Master zyskasz też dostęp do dodatkowych trybów gry – w zasadzie tych samych, które były dostępne od początku, ale takich bardziej „extra" (co oznacza, że możesz przed walką wybrać sobie preferowaną broń).

Nie ma co dłużej ścierać klawiatury. Lubisz bijatyki – musisz mieć SOUL CALIBUR 2. To po prostu najlepsze mordobicie z wykorzystaniem broni, jakie możesz aktualnie zdobyć. Program wygląda i brzmi oszałamiająco, działa bardzo stabilnie i ma w sobie wystarczająco dużo treści, aby wystarczył na wiele tygodni. Poza tym, SC2 jest zarówno świetny do szybkiej partyjki, jak i na posiadówki do północy. Jak mawiają Anglosasi, ta produkcja jest łatwa do opanowania, lecz osiągnięcie w niej mistrzostwa to już trochę inna sprawa. Ale naprawdę warto spróbować. Takie gry nie pojawiają się zbyt często.



SOUL CALIBUR II
Namco / Świat Gier

PS2 ■	GCN ■	Xbox ■
PSOne ■	GBA ■	GBC ■

95%	95%	100%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

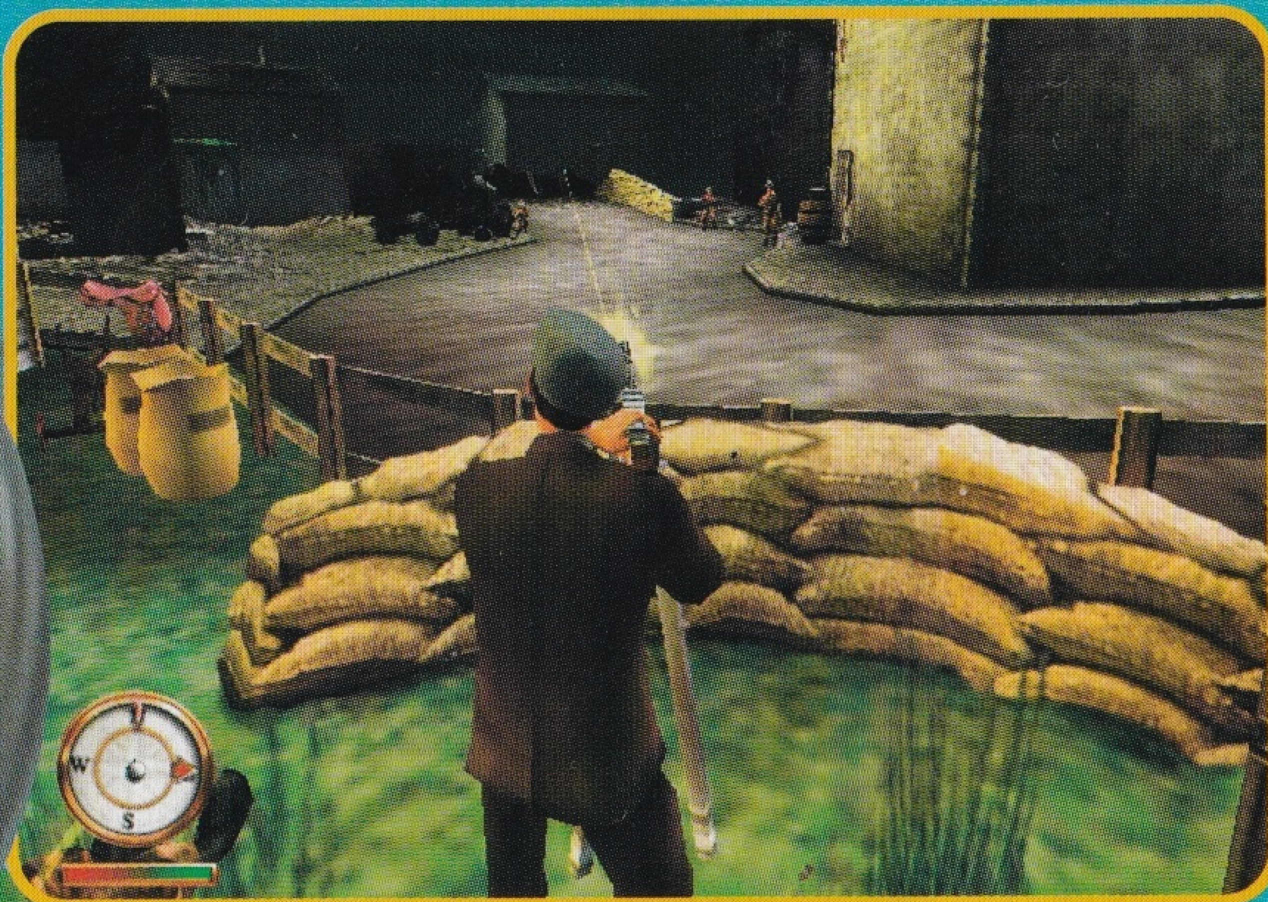
Niby na każdej platformie SOUL CALIBUR 2 jest fajną grą. Ale tylko na Xboxie możesz zagrać jako Spawn

100% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: —

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

THE GREAT ESCAPE





Pamiętasz „The Great Escape“ z 1963 roku? Ten film o II wojnie światowej ze Steve'em McQueenem w roli głównej? Na pewno pamiętasz – były tam wybuchające bombowce, obóz jeniecki, plany ucieczek i słynna scena, w której Steve odjeżdża ku wolności na zdezelowanym motocyklu... Jednak nie? No cóż, niedawne wznowienie tego obrazu na DVD to okazja, aby zapoznać się z liczącym czterdzieści lat filmem. Jakby tego było mało, SCi Entertainment Group wydało grę, garściami czerpiącą z filmowych przygód McQueena.

Miłośnicy „Wielkiej Ucieczki“ powinni być zachwyceni. W THE GREAT ESCAPE możesz przeżyć te same przygody, a dodatkowo przyjdzie ci rozegrać szereg misji, dzięki którym lepiej poznasz historie kolejnych bohaterów opowieści. Gra zrealizowana została w efektowny sposób – już na samym początku znajdujesz się w rozpadającym się, ale będącym pod ciągłym ostrzałem bombowcu. Dookoła wybuchają pociski, a ty musisz uwijać się jak w ukropie – to gasząc panoszące się na pokładzie pożary, to obsługując karabin maszynowy. Chwilę później trafiasz do obozu jenieckiego i gra zmienia się w typowy stealth – chociaż należy zaznaczyć od razu, że jest to program zdecydowanie ustępujący pozycjom klasy SPLINTER CELL czy MGS.

Niestety, braki gry szybko dają o sobie znać i o ile nie jesteś – jak już zostało zaznaczone – fanem filmu z McQueenem, dość szybko możesz się zniechęcić. Nie chodzi tu nawet o brak koncepcji rozgrywki. THE GREAT ESCAPE wydaje się być po prostu programem niedokończonym. Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że ludzie z SCi śpieszyli się, aby premiera gry zbiegała się z reedycją „The Great Escape“ na DVD. Jestem pewien, że kilka miesięcy dodatkowej pracy zdziałałoby cuda. W grze przyjdzie robić ci wiele różnych rzeczy. Będziesz obsługiwał stacjonarne karabiny maszynowe, skradał się, walczył, przebierał w niemieckie mundury, prowadził pojazdy itp. Jednak zdaje się, że każdy z elementów składowych można było przygotować nieco lepiej. Kierowaniu pojazdami daleko do płynności znanej z GTA 3, zaś walka ogranicza się do wyprowadzenia prawego prostego lub cichego zaduszenia przeciwnika (po uprzednim zajściu go od tyłu). Elementom podchodów brakuje zaś... cóż... konsekwencji. Przede wszystkim, trudno jest określić, jak bardzo jesteś „widoczny i słyszalny” – próżno szukać jakichkolwiek wskaźników, zaś określanie stanu ukrycia „na wyczucie“ jest często gęsto zawodne.

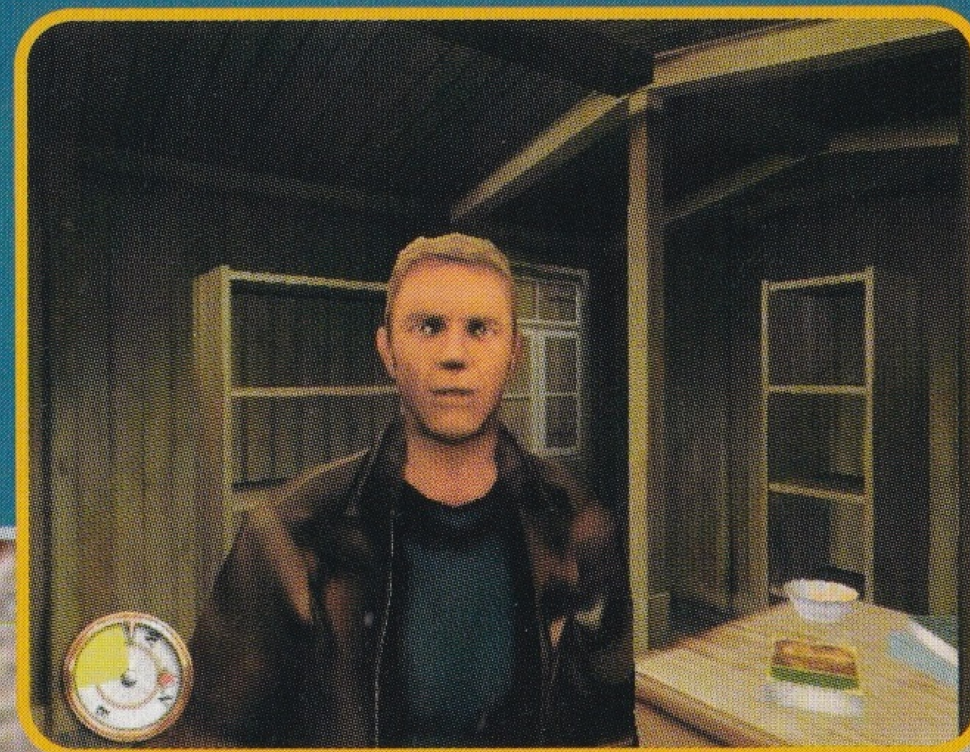
Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że SCi bardzo się spieszyło, aby premiera gry zbiegła się z wydaniem „The Great Escape“ na DVD...

To nie jest tak, że błędy Sztucznej Inteligencji pojawiają się na każdym kroku. Występują one jednak na tyle często, że są odczuwalne i – co tu dużo mówić – dokuczliwe. Z drugiej strony, dobrze opracowane zostało sterowanie, które jest po prostu bardzo wygodne. Twój bohater potrafi biegać, skradać się, turlać się, kucać i czołgać. Ponadto, pod strzałkami znajdują się różne kierunki wychylania się z ukrycia – co bardzo pomaga w szybkiej ocenie sytuacji.

A grafika? Masz tu do czynienia z grą, która opracowywana była jednocześnie na Xboxa i PS2, toteż można pewne uproszczenia wybaczyć. Nie zmienia to jednak faktu, że sztab graficzny mógł trochę bardziej się postarać. Szczególnie kiepsko zrealizowano postaci, które przypominają raczej gliniane kukły aniżeli rzeczywistych ludzi. Inna sprawa, że postać kreowana przez McQueena rzeczywiście przypomina... cóż... McQueena. Całkiem nieźle wyglądają też tła – oczywiście nic szczególnego, ale poziom szczegółowości wystarcza. Lepiej wypada warstwa dźwiękowa. Oczywiście masz bardzo dużo sampli dźwiękowych i tematów muzycznych z filmu. Świetnie poradzili sobie podkładający głosy aktorzy. Warto wspomnieć też, że do THE GREAT ESCAPE można dołączyć własną ścieżkę dźwiękową.

Polecanie ci THE GREAT ESCAPE – gry, za którą zapewne będziesz musiał zapłacić około 200 zł – nie byłoby tak do końca fair. W programie znalazło się trochę za dużo uproszczeń i niedoróbek, aby chciało się do niego wracać i przeżywać przygodę na nowo. Bardziej wymagającym użytkownikom rozgrywka wyda się raczej miałka – co nie zmienia oczywiście faktu, że jej ukończenie jest wyzwaniem. Z drugiej strony, jeśli zawsze chciałeś zagrać w PRISONER OF WAR, ale nie miałeś okazji, teraz masz szansę poszaleć. THE GREAT ESCAPE jest troszeczkę lepszym produktem.





The Great Escape
SCi Entertainment / Świat Gier

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

65%	75%	70%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Jeśli jesteś miłośnikiem filmu, THE GREAT ESCAPE wciągnie cię na długo. W innym przypadku – odpuść sobie

70% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: —

Tekst: Maciej „Anzelmo” Ogiński

Grę do testu dostarczył Świat Gier, www.swiatgier.alpha.pl, ul. Syrokomli 14, tel. 0–22 814 27 66; ul. Chmielna 98, tel. 0–22 620 91 92

TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

John Tobias – jeden z ojców MORTAL KOMBAT – po dziesięciu latach opuścił Midway, aby założyć swoje własne studio developerskie. Gigante, grupa składająca się z najlepszych programistów, grafików, designerów i dźwiękowców, miała ambicję stworzenia bijatyki, która zrewolucjonizowałaby popadający w stagnację gatunek. Czy to się udało? Hmm...

Akcja TAO FENG dzieje się w ponurej przyszłości – w Kalifornii, która zdążyła zmienić się w jedną wielką Chińską Dzielnicę. W takiej właśnie okolicy dwie potężne sekty walczą o władzę nad światem, którą zapewni

Największym problemem TAO FENG jest... system walki!

roztrzaskany na ileśtam elementów artefakt. Każdy z wojowników znajduje się w posiadaniu jakiegoś odłamka i ktoś – czyli ty – musi je wszystkie zgromadzić. Bohaterowie dzielą się na dobrych i złych, ty zaś będziesz musiał ukończyć grę każdą postacią – jeśli tylko zależy ci na dogłębnym poznaniu historii wymyślonej przez Studio Gigante. Oczywiście poza typami z wrogiej sekty będziesz musiał pokonać także napakowanych bossów. Co ciekawe, ci ostatni zdają się działać w 100% zgodnie ze standardami zachowań z serii MK.

W TF gra się trochę jak w TEKKENA. No wiesz, cztery kolorowe przyciski odpowiadają za silne i słabe nogi, zaś wciśnięcie „do tyłu" powoduje, że postać blokuje. Ale tak jest tylko „trochę", jako że największym problemem TAO FENG jest... system walki. Sterowanie jest czułe, przez co nietrudno o pomyłki. O ile jednak samą niezgrabność sterowania można by wybaczyć, o tyle trudno znieść pracę kamery. W niektórych sytuacjach po prostu zmienia ona swoje położenie, aby lepiej ukazać wydarzenia, tylko że wtedy całkowicie zmienia się też sterowanie! Irytuje to zwłaszcza podczas blokowania – nagle twój wojownik opuszcza bowiem gardę i zaczyna dreptać w kierunku wrażych pięści. TAO FENG potrafi być z początku bardzo irytujący i frustrujący. Jako że podstawowe ciosy i kombosy są dość nieefektowne i krótkie, partie początkujących graczy wyglądają bardzo nieciekawie. Bijatyka Studio Gigante wymaga obycia i to w znacznie większym stopniu niż konkurencyjne tytuły, żeby wymienić tu chociażby ostatnią odsłonę MORTAL KOMBAT. Inna sprawa, że gra wymaga też nieco innego podejścia. Chociaż z początku tego nie widać, TAO FENG umożliwia wykonywanie niespotykanych w innych tytułach akrobacji – możesz huśtać się na kolumnach a nawet odbijać od ścian.





Wszystko po to, aby zachęcić cię do jak najbardziej agresywnej gry. Jeśli będziesz odpowiednio zacięty, możesz nawet doprowadzić do uszkodzenia rąk lub nóg twojego przeciwnika (zależy, w które części ciała będziesz tłukł), co z kolei spowoduje, że jego górne lub dolne ataki będą słabsze i wolniejsze.

Walka nie dzieli się tu na tradycyjne rundy, lecz – na wzór KILLER INSTINCT – każdy z zawodników zostaje obdarzony wskaźnikami zdrowia. Gdy uda ci się wyzerować wszystkie trzy, wygrywasz. Podczas pojedynków będziesz mógł obserwować też stan innego miernika. Chodzi tu o energię chi – niezbędną do wykonywania specjalnych ataków i leczenia uszkodzonych członków. Wskaźnik chi ładuje się tym szybciej, im bardziej agresywny jesteś podczas starcia.

Niestety, aby móc cieszyć się niewątpliwymi atutami gry, musisz ją dość dobrze opanować – co wiąże się z wieloma godzinami frustracji i rzucania padem po pokoju. Nawet jeżeli zjadłeś na bijatykach zęby, konstrukcja TAO FENG może wydać ci się trochę za bardzo hermetyczna – dlatego też gorąco zachęcam, abyś przetestował gierkę przed jej ewentualnym kupnem. Dużo zależy od tego, na ile wyczujesz sterowanie. Tak, ta kwestia jest w rzeczonym tytule AŻ TAK problematyczna. Bardzo możliwe, że TAO FENG cię zachwyci. Ale też może okazać się, że wcale nie tego szukałeś.

Jeśli chodzi o techniczną warstwę programu, nie ma się za bardzo do czego przyczepić – no może poza okazjonalnymi zwolnieniami animacji. Modele postaci mają wiele szczegółów. Podczas walki na ich ciałach pojawiają się siniaki i stłuczenia, a ich ciuchy brudzą się i niszczą. Zresztą bohaterom nie sposób odmówić oryginalności. Dobrym potwierdzeniem tej tezy jest szczerzący zęby z pudełka gry Exile. Typ jest łysy jak kolano, obtoczony w agresywne tribale i tonie w masie mięśniowej. A jakie ma miażdżące rzuty! Z drugiej strony, niektórym arenom brakuje szczegółów, przez co wydają się za duże. TAO FENG nie dysponuje wprawdzie grafiką, która powali cię na ziemię, ale z pewnością nie będziesz mógł też narzekać na jakieś oczywiste kiksy. Walkom przygrywa azjatyckie techno, a wszystkie krzyki, trzaski i wybuchy brzmią tak, jak w bijatyce brzmieć powinny. Brakuje tylko możliwości zaimplementowania własnej ścieżki dźwiękowej. Ten ostry bit daje się czasem we znaki zmęczonym uszom.

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Tao Feng: Fist Of The Lotus
Gigante / Świat Gier

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

85%	80%	60%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Jeżeli zdołasz przymknąć oczy na niewygodne sterowanie, możesz spędzić nad tą grą kilkanaście wieczorów — **75% OCENA**

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: —

Grę do testu dostarczył: Świat Gier, www.swiatgier.alpha.pl, ul. Syrokomli 14, tel. 0-22 814 27 66; ul. Chmielna 98, tel. 0-22 620 91 92

Masters of the Universe: He-Man Defender of Grayskull

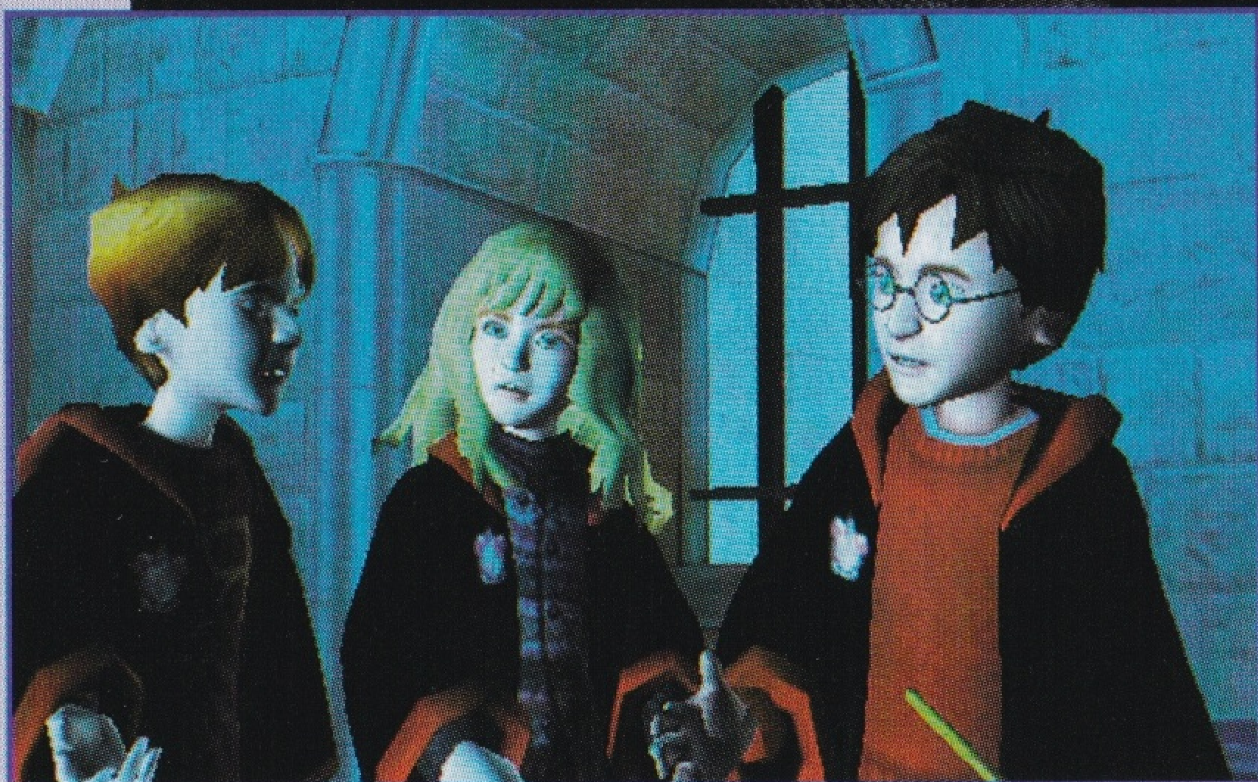


Wygląda na to, że ostatnio bohaterowie komiksów i kreskówek zostali gremialnie odkryci przez producentów gier na konsole. Na koniec listopada firma TDK Mediactive zapowiada wydanie kolejnej wersji przygód He-Mana, obrońcy Posępnego Czerepu. Jak się domyślasz, przyjdzie ci walczyć z zastępami przebiegłego Szkieletora i innymi wrogami Eterni. Producent obiecuje długie godziny zabawy, kiedy to He-Man, uzbrojony w swój magiczny miecz, będzie musiał przebyć 34 poziomy w trzech rozbudowanych krainach. Rozgrywkę obejrzysz z perspektywy trzeciej osoby. Miejmy nadzieję, że finalny produkt przypadnie do gustu miłośnikom konsol.

Harry Potter and the Philosopher's Stone: Next Generation



Koniec listopada to również data premiery przygód Harry'ego Pottera, opartych o fabułę pierwszej książki z popularnej ostatnimi czasy serii. Programiści z Electronic Arts do spółki z Warthog postanowili dać graczom możliwość wcielenia się w Harry'ego podczas pierwszego roku pobytu w Hogwarcie. Decyzja o kontynuacji konsolowej serii wcale nie dziwi, zwłaszcza gdy weźmiesz pod uwagę popularność przygód małego czarodzieja i jego przyjaciół. Gra jest adresowana przede wszystkim do młodszej grupy odbiorców. Grafika i styl rozgrywki nie będą zbytnio odbiegały od tego, co widziałeś w poprzedniej odsłonie. Czy nowa gra z cyklu o Harrym okaże się sukcesem, przekonamy się już niedługo.



Batman: Rise of the Sin Tzu

Na Zachodzie UbiSoft wydaje właśnie kolejną wersję przygód Batmana, który tym razem musi obronić Gotham przed siejącym chaos i zniszczenie Sin Tzu (kimkolwiek by ten jegomość nie był). Gra ma wiernie odzwierciedlać realia znane z komiksów Marvela, tak więc na 12 poziomach zobaczymy znane już rejony mrocznego Gotham. Do walki z naszym herosem staną tacy przeciwnicy jak Bane, Scarecrow czy Clayface. Ciekawie zapowiada się system walki, w którym oprócz ponad trzydziestu rodzajów ciosów będziesz mógł wykorzystać także różnego rodzaju gadżety. Do wyboru dostaniesz kilka postaci, np. Robina, Nightwinga i Batgirl, oraz możliwość gry w Cooperative Mode.



Medal of Honor Rising Sun



21 listopada to data europejskiej premiery MOH – RISING SUN. Tym razem programiści rzucają cię w sam środek wojny na Pacyfiku w latach 1941-1944. Jako kapral Marines Joseph Griffin stawisz czoło japońskiej inwazji, zaczynającej się od ataku na Pearl Harbor. Ponadto weźmiesz udział w szeregu historycznych kampanii tj. w bitwie o Guadalcanal czy o Filipiny. Tradycyjnie już, jak w każdej grze spod znaku MOH, rozgrywkę oglądać będziesz z perspektywy pojedynczego żołnierza. Do wyboru dostaniesz arsenał autentycznych broni. Interesującym faktem jest możliwość podłączenia GBA i wykorzystania jej w charakterze dynamicznej mapy terenu.

Beyond Good and Evil

Twórcy przebojowego RAYMANA kolejny raz pokazują swoje mistrzostwo. Tym razem uosabia je gra pod tytułem BEYOND GOOD & EVIL. Jako dziennikarka Jade przeprowadzisz pełne niebezpieczeństw śledztwo i odkryjesz tajemnicę kosmicznej inwazji na planetę Hyllis. Na drodze twojej bohaterki staną zastępy bezwzględnych kosmitów i agentów skorumpowanego rządu. Grafika BG&E prezentuje się nad wyraz dobrze, autorzy obiecują wartką akcję i fabułę zapewniającą wiele godzin zabawy. O tym, czy zapowiedzi nie są przesadzone, przekonamy się już niedługo, przed Świętami.



Looney Toones: Back in Action

Główni bohaterowie i najwięksi rywale z kreskówek Warner Bros. – królik Bugs i kaczor Duffy, łączą swoje siły w poszukiwaniach wielkiego diamentu. Oparta na wchodzącym do kin filmie gra spod znaku Electronic Arts umożliwi ci wcielenie się w znane i lubiane postaci z animowanych seriali. W programie znajdzie się 6 ciekawych i zróżnicowanych lokacji, duża dawka humoru oraz szereg unikalnych umiejętności do nabycia. Bohaterom swoich głosów użyczyli między innymi Brendan Fraser i Timothy Dalton. Gra ma się ukazać pod koniec listopada.



Metal Arms: Glitch in the System

„Połączenie HALO z RATCHET & CLANK" – tak opisuje swoje najnowsze dzieło Mike Jacob z Vivendi Universal. Czy METAL ARMS okaże się równie wielkim hitem? Wygląda na to, że szanse są dość duże, głównie za sprawą rewelacyjnej grafiki, dynamicznej akcji i różnorodnej rozgrywki. Jako Glitch – niepozorny robot z planety Iron Star – przeciwstawiasz się tyranii generała Corrosive i jego planom podbicia galaktyki. Do wyboru masz kilkanaście rodzajów broni i robotów, którymi będzie można sterować dzięki możliwości włamywania się do systemów wrogich maszyn. Program ma obsługiwać tryb gry wieloosobowej z podziałem ekranu na 4 części.



Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

NEWS FLASH

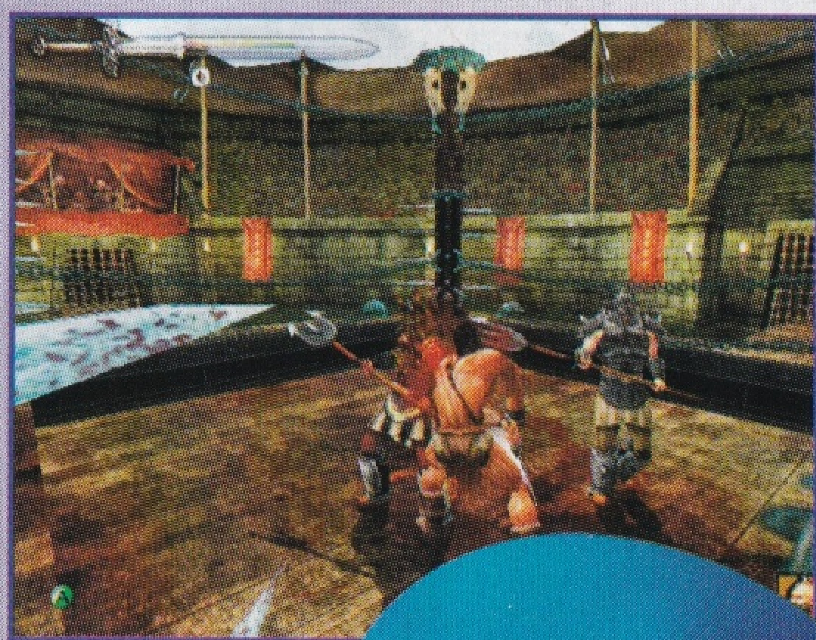
Wyniki sprzedaży konsol w USA w ostatnim kwartale 2003:

PlayStation 2 – 300 tys.
Xbox – 176 tys.
GameCube – 254 tys.
Game Boy Advance – 401 tys.

Z raportu wynika, iż GC jest na drugim miejscu pod względem sprzedaży konsol dużego formatu. Powalający wynik GBA z pewnością nie powinien martwić posiadaczy „błękitnej kostki", gdyż obie należą do rodziny Nintendo. Mam nadzieję, iż rozwiewa to wątpliwości wszystkich sceptyków. GC porządnie wgryza się w rynek i niech nikt mi nie mówi, że to konsola dla dzieci. Oby tak dalej.

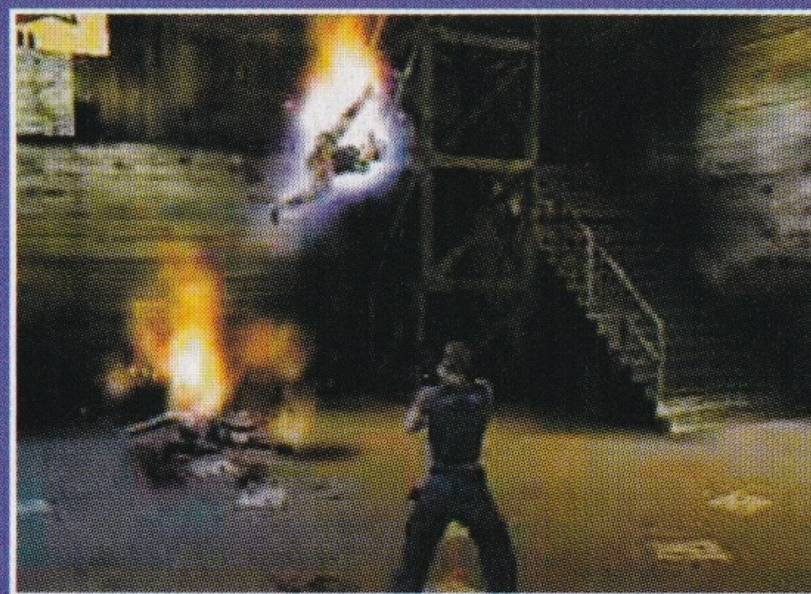
CONAN: THE DARK AXE

Arnold Schwarzenegger zrobił karierę na srebrnym ekranie, ostatnio zdobył posadę gubernatora Kalifornii, tym razem zaś atakuje rynki konsolowe. CONAN: THE DARK AXE należy do lubianego przez wielu gatunku hack'n'slash ze szczyptą RPG oraz wątku przygodowego. Całość nie może się obyć bez dwuręcznego miecza, doskonale sprawdzającego się w gwałtownych wymianach argumentów. Na potrzeby gry zbudowano zaawansowany silnik graficzny 3D, który ma generować oświetlenie, cieniowanie oraz liczne efekty fantastyczne w czasie rzeczywistym. Bitka w Europie rozpocznie się w pierwszym kwartale 2004 roku – do tego czasu warto popracować nad muskulaturą w lokalnej siłowni.



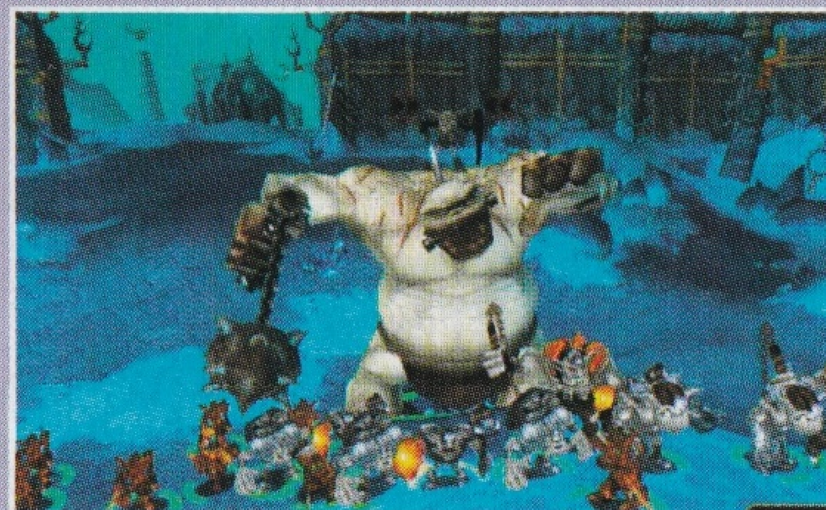


PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Luty 2004 to data premiery najnowszej gry ze stajni Midway, strzelaniny TPP. Tym razem wcielisz się w specjalnego agenta do walki z terroryzmem. Jego najpotężniejsza broń to własny umysł, za pomocą którego jest w stanie manipulować otoczeniem. Oprócz standardowego arsenału, dostaniesz do dyspozycji szereg zdolności psychicznych, takich jak telekineza, pyrokineza czy kontrola umysłu. Rozmaite sposoby rozwiązywania napotykanych w grze problemów i zagadek mają zapewnić nieliniowość rozgrywki.

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE



W połowie grudnia ukaże się nowa strategia czasu rzeczywistego spod znaku firmy Jaleco. Współautorzy tej produkcji pracowali między innymi przy takich tytułach jak WARCRAFT i DIABLO, w związku z czym w GOBLIN COMMANDER zobaczysz wiele sprawdzonych już rozwiązań i dobrą grafikę. Na uznanie zasługuje także łatwy do opanowania system sterowania jednostkami. W GC gracz poprowadzi do zwycięstwa jeden z pięciu klanów goblinów zamieszkujących świat Ogriss. W grze pojawi się wiele unikalnych jednostek i specjalnych zdolności, kilka rodzajów terenu, a wszystko zaprawione dawką niecodziennego humoru. Ten tytuł wydaje się być obowiązkową pozycją dla wszystkich fanów strategii.



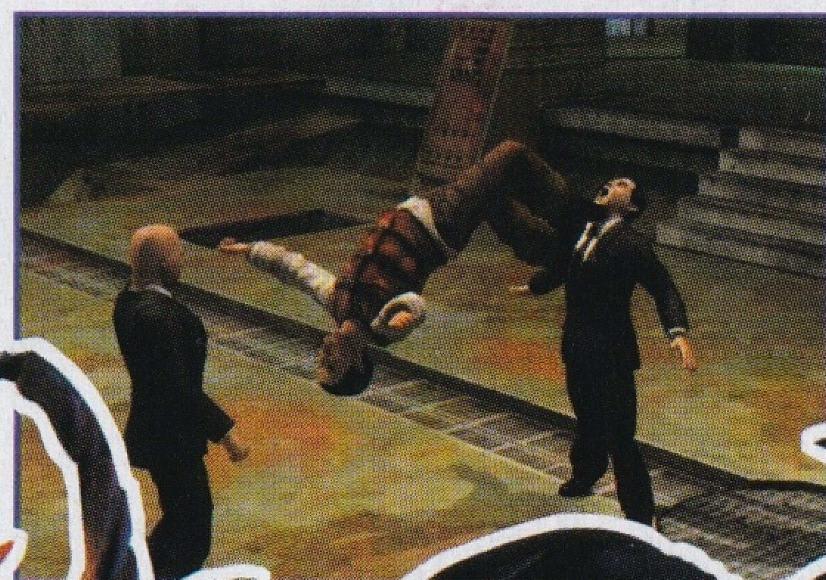
I-NINJA



I-NINJA to przygodowo-zręcznościowa gra, w której w roli głównej zobaczysz najnowszego superbohatera firmy Namco. W małym, przypominającym Ziemię świecie I-Ninja walczy z armią mechanicznych stworów złego mistrza O-Dor. Programiści zaprojektowali całość w stylu znanym z kreskówek manga i najwyraźniej potraktowali temat wojowników ninja z przymrużeniem oka. Taki właśnie był ich zamiar – chcieli dać graczom produkt, który będzie zabawny i pasjonujący, a jednocześnie w zupełnie innym stylu niż podobne produkcje z tego gatunku. I-NINJA powinien pojawić się w sklepach w połowie grudnia.

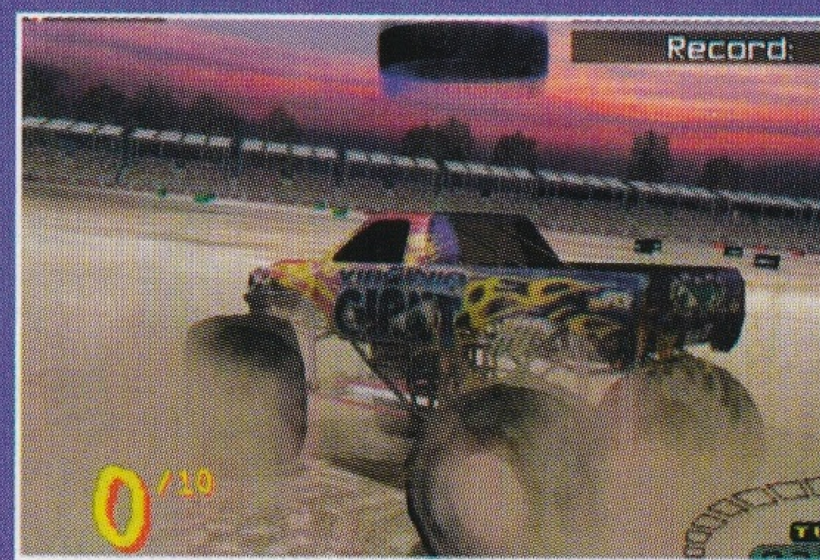
BULLETPROOF MONK

Fabuła KULOODPORNEGO MNICHA będzie nawiązywać do komiksów Flypaper Press z 1999 oraz do filmu Johna Woo pod tym samym tytułem, który możemy oglądać na ekranach kin. Jak nietrudno się domyślić, większą część akcji będą stanowić walki wręcz z dużą dozą finezji w stylu znanym z „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Będziesz mógł wykonywać kombinacje ciosów z bieganiem po ścianach i wykorzystywaniem różnych przedmiotów włącznie. Oko ucieszy praca kamer w środowisku 3D. Dokładna data wydania nie jest jeszcze znana, wiadomo tylko, że premiera gry nastąpi pod koniec tego roku.



MONSTERS 4X4: MASTERS OF METAL

Na początku stycznia na sklepowe półki trafi jedna z najnowszych produkcji UbiSoft. Nie wiem czemu, ale w wyścigach MT zawsze było coś pasjonującego. W grze zobaczysz około 30 znanych z telewizji zawodów „potworów na czterech kołach". Będzie to między innymi błotny rajd w Luizjanie czy pasjonujące zawody w Kalifornii. Do wyboru dostaniesz około 50 pojazdów i możliwości ich ulepszania. Dodajmy do tego przyzwoitą grafikę oraz opcję gry dla wielu osób i mamy materiał na dobrą zabawę.



P.N.03
Product Number

Muszę przyznać, iż firma CAPCOM potrafi zareklamować swoje gry. Pierwsze zwiastuny PN03 wywołały istną burzę w Internecie. Nikt za bardzo nie wiedział, o czym będzie gra ani nawet do jakiego gatunku ma należeć, ale wszyscy chcieli dostać ją w swoje ręce. Wielu sądziło, iż PN03 stanie się Tomb Raiderem w wersji futurystycznej. W końcu w głównej roli obsadzono seksowną, acz śmiertelnie niebezpieczną Vanessę Z. Schneider.

Kiedy nadeszła premiera gry, pojawiły się głosy pierwszych rozczarowanych. PN03 nie należy do grona przygodówek, ba, nawet nie oferuje żadnych łamigłówek do rozwiązania. Jedynym sensem jej istnienia jest niekończąca się demolka robotów i maszyn, które staną ci na drodze. Stąd też wzięły się chłodne oceny recenzentów na całym świecie. Gracze jednak odbierają PN03 znacznie cieplej.

Wcielasz się w postać łowczyni nagród, obdarzonej czymś więcej niż tylko umiejętnością walki. Twój

Gwałtowna, niszczycielska, roztańczona i seksowna Vanessa w roli głównej...

zleceniodawca chce odzyskać kontrolę nad niewielką kolonią, opanowaną przez zbuntowane maszyny. Celem numer jeden jest Komputerowy System Zarządzania Bronią – w zamyśle zaprojektowany po to, by skuteczniej i dłużej bronić kolonii przed atakami intruzów. Jednak zanim do niego dotrzesz, czeka cię prawdziwa przeprawa przez szereg pomocniczych instalacji, które blokują drogę do epicentrum buntu.

Vanessa, obok swojego zabójczego uroku, dysponuje kombinezonem Aegis, który daje jej szereg niezwykłych umiejętności. Najbardziej podstawowa to strzelanie wiązkami energii z dłoni. Druga to zdolność wykonywania specjalnych ataków, bezpośrednio zależnych od rodzaju kombinezonu, który ma na sobie. Kolejna to niebywała odporność na ataki, zarówno laserowe i jonowe, jak i wszelkiego rodzaju eksplozje. Pozostałe umiejętności należy przypisać bezpośrednio Vanessie. Wyjątkowo spektakularna jest zdolność unikania rakiet oraz wykonywania akrobatycznych ewolucji. W dodatku ich sposób wykonania przypomina taniec w rytm muzyki techno. W wolnych chwilach bohaterka podryguje całym ciałem, przewrotnie rusza biodrami, jednak dopiero w akcji bije wszelkie rekordy w apetycznym poruszaniu się.

Etapy, po których przyjdzie ci się poruszać w trybie TPP, wyglądają niezwykle sterylnie. Większość powierzchni jest idealnie płaska, pokryta jednolitą barwą – trochę przypomina mieszkania pedantycznych miłośników porządku. Momentami masz wrażenie, iż znajdujesz się w istnym domu wariatów. Efekt jest dość ciekawy, również z powodu kontrastu z planszami typu „na świeżym powietrzu", gdzie wszystko przypomina szarą papkę z kurzu i zanieczyszczonej gleby. O ile stylistyka ma swój klimat, nie sposób wybaczyć autorom sztampowego wykorzystania projektów sal. Podczas jednej misji kilkakrotnie możesz trafić do identycznie wyglądającego pokoju. Co gorsza rozstawienie przeciwników również lubi się powtarzać. Choć z pewnością wydłuża to czas rozgrywki, a skraca produkcji, zabawa staje się monotonna. Jedynym ratunkiem w takiej sytuacji jest





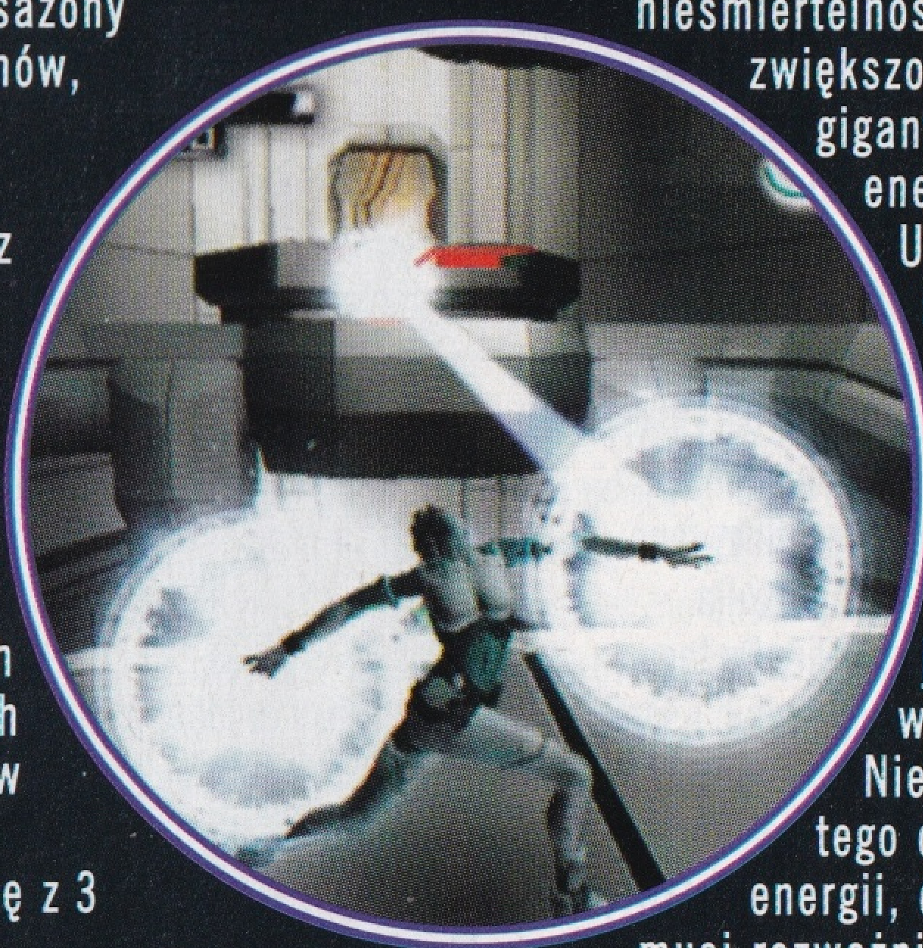


Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



szybka i wciągająca akcja, której w PN03 nie brakuje.

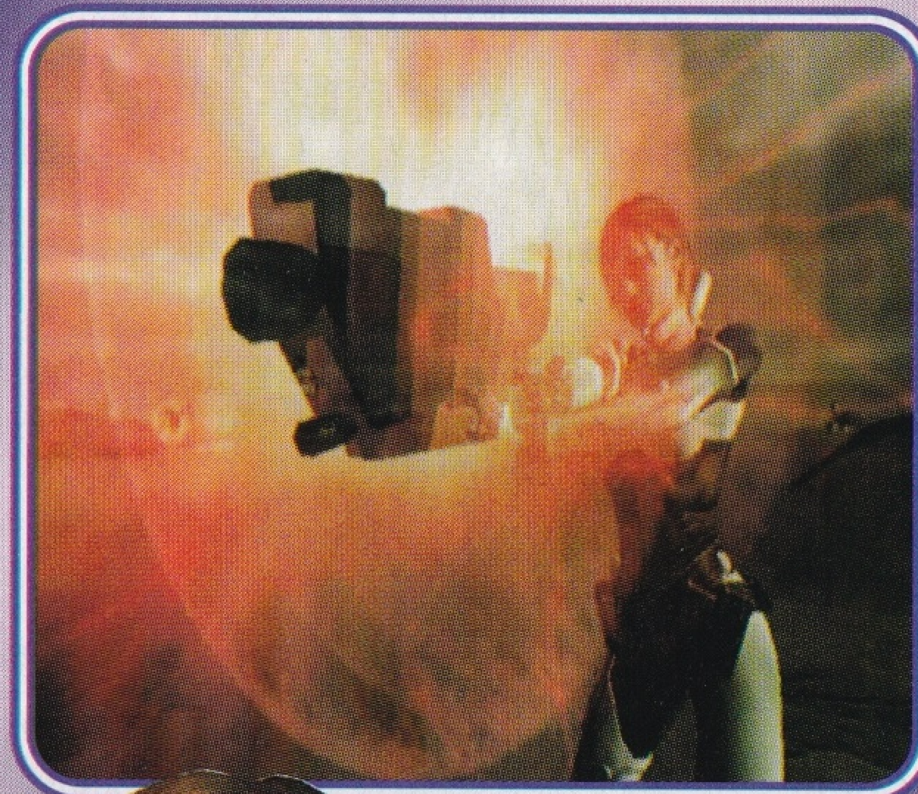
Sedno rozgrywki skupia się na masowej eksterminacji mechanicznych mieszkańców zbuntowanej kolonii. Jest ich całkiem sporo, czego nie można powiedzieć o różnorodności ich budowy. Owszem, są tu pająkopodobne mechy, latające drony, mobilne działa, wyrzutnie rakiet, działka laserowe itp., jednak szybko daje się zauważyć wyraźną powtarzalność napotykanych wrogów oraz wzorców ich zachowań. Na szczęście każdy etap kończy się spektakularnym pojedynkiem z bossem bądź pokaźną ilością jego sługusów w unikalnie zaprojektowanym pomieszczeniu. Finałowe walki z pewnością mogę zaliczyć do bardzo udanych. Nie ma w nich miejsca na nudę, powtarzalność i co najważniejsze – są wymagające.



PN03 został wyposażony w szereg mechanizmów, których celem jest zniwelowanie liniowości misji oraz przykucie gracza do konsoli na dłużej. Jeden z nich to opcja wydawania zdobytych punktów na rozszerzanie możliwości bojowych oraz zakup nowszych wersji kombinezonów Aegis. Każda seria „ubranek" składa się z 3 typów: ofensywnego, defensywnego i wyposrodkowanego. Pierwszy wymaga doskonałych umiejętności unikania ostrzału wroga, jednak zapewnia gigantyczną siłę ognia. Przyspiesza to znacznie rozgrywkę, zwiększając zarazem ryzyko poniesienia porażki. Defensywny skafander jako jedyny ma wbudowaną opcję automatycznych uników – pozwala to na łatwiejszą rozgrywkę, jednak bardziej nużącą. Ostatni nie cechuje się niczym specjalnym – sprawdza się dobrze we wszystkich sytuacjach, aczkolwiek nie dorównuje pozostałym ani siłą ognia, ani szczelnością pancerza.

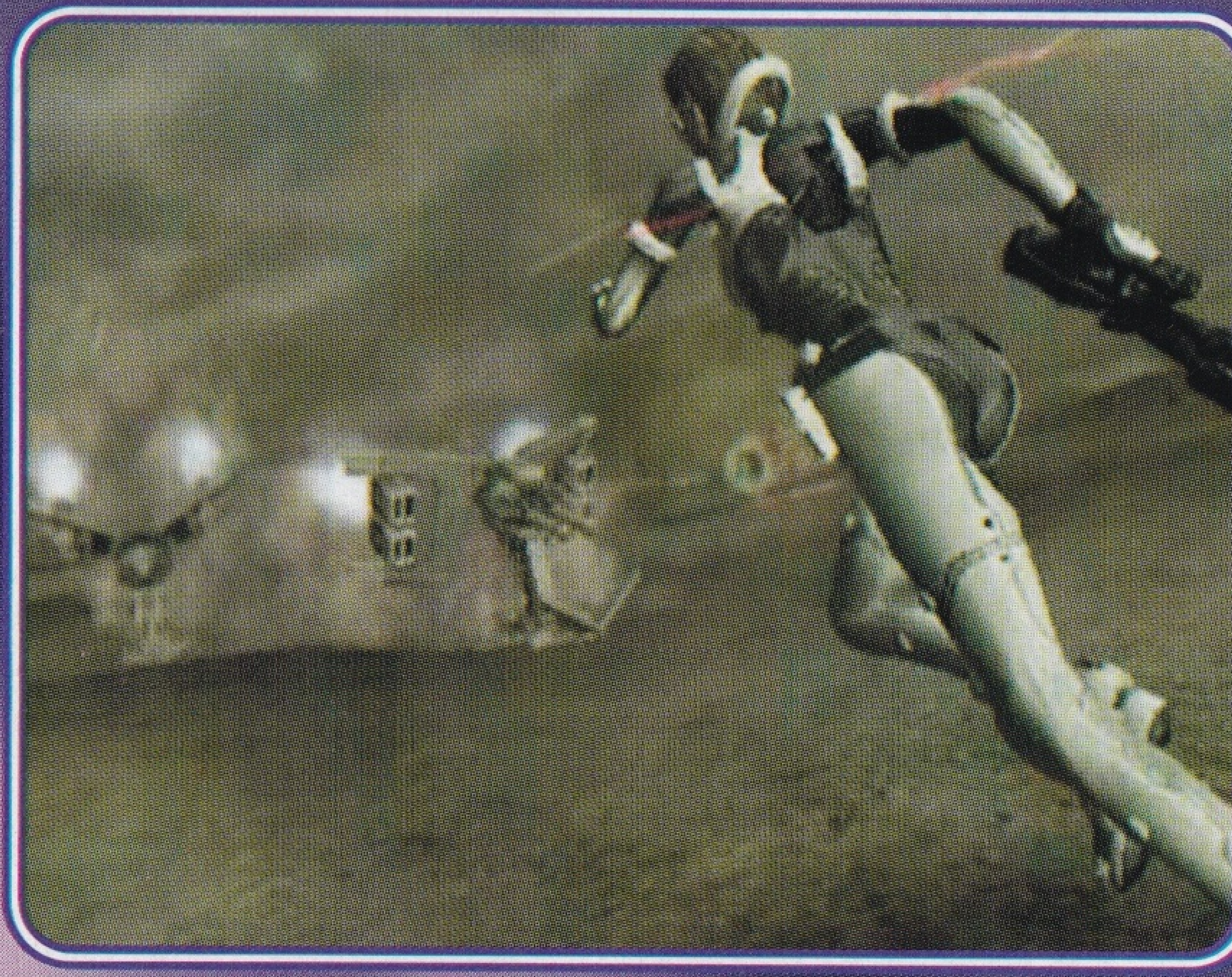
Kombinezony Aegis oprócz podstawowych parametrów cechują się dwoma różnymi atakami specjalnymi. Pierwszy dostępny w grze to Swan, czyli wypuszczenie czterech samonaprowadzających się pocisków, które niszczą praktycznie wszystko, w co tylko trafią. Późniejsze modele dysponują tymczasową nieśmiertelnością połączoną ze zwiększoną siłą rażenia, gigantycznymi kulami energii itp. Uruchomienie specjalnego ataku wymaga wybrania określonej kombinacji przycisków na padzie, podobnie jak dzieje się to w bijatykach. Niestety, potrzeba do tego dużych zasobów energii, dlatego Vanessa musi rozważnie z nich korzystać. Jedyną metodą na doładowanie akumulatorów jest odnalezienie bonusów rozsianych po lokacjach.

Punkty za misje przydzielane są według rygorystycznych kryteriów. Liczy się czas potrzebny na ukończenie etapu, ilość zdemolowanych wrogów, oczyszczonych komnat, a nawet to, z ilu walk udało ci się wyjść bez szwanku. Dodatkowo w trakcie trwania misji otrzymujesz punkty za wykonywanie kombosów. A dokładniej za niszczenie wrogów w krótkich odstępach czasu. Zależnie od odporności przeciwnika masz przyznaną określoną ilość sekund na pokonanie następnego. W ten sposób cały czas starasz się jak najszybciej odszukać kolejnych wrogów, a następnie gorączkowo próbujesz ich wykończyć. Zdobyte punkty możesz również wydawać na powiększenie ilości dostępnych kontynuacji. Jeżeli padniesz w boju, wystarczy skorzystać z takowej, by powrócić do akcji z pełną energią – proste i praktyczne.



Autorzy przesadzili z ilością detali graficznych. O ile w statycznych momentach walki wszystko wygląda cacy, to podczas dynamicznych fragmentów wyraźnie spada ilość generowanych klatek na sekundę. W efekcie obraz traci płynność, nachalnie wyrywając gracza z błogiego stanu nieświadomości. Tylko niech nikt nie mówi, że mam za słabą konsolę. Efekty dźwiękowe nie wyróżniają się niczym specjalnym, choć spełniają swoje zadanie. Na plus mogę policzyć jedynie to, iż w systemie surround dźwięk miło rozchodzi się po całutkim pokoju. Muzyka zaś to techno wpadające w trance'owe klimaty. O ile lubisz szybki bit, z pewnością przypadnie ci do gustu.

PN03 ma sporo mocnych stron, ale również sporo bugów. Z pewnością jest to gra oryginalna – dynamiczna strzelanka TPP utrzymana w futurystycznym klimacie, z kontrowersyjną główną bohaterką. Szkoda tylko, że misje następują po sobie całkowicie liniowo, fabuła jest równie minimalistyczna jak wystrój wnętrz, no i ta powtarzalność etapów, układów i przeciwników... Osobiście spędziłem przy PN03 kilkanaście przyjemnych godzin, chociaż nie wszyscy muszą podzielać mój entuzjazm.





Product Number 03
Capcom / Świat Gier

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

75 %	60 %	75 %
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Typowo fliperowa strzelanka z wyraźnym naciskiem na podejście arcade. Sam na sam z Vanessą i plazmą...

75 % OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: Memory Card

F-ZERO GX



Odkąd sięgam pamięcią, na rynku konsolowym w kategorii superszybkie, futurystyczne wyścigi na pierwszym miejscu zawsze był WIPEOUT. Seria gier F-ZERO zawsze była w cieniu swego konkurenta – aż do dzisiaj.

Najtrudniejszym zadaniem postawionym przed autorami F-ZERO GX było stworzenie wrażenia niewiarygodnej prędkości. Oczywiście wyścigi prawie zawsze wymagają od gracza szybkiego refleksu i koncentracji. Jednak pokazanie różnicy pomiędzy samochodami mknącymi 200 km/h, a maszynami F-Zero, które dość swobodnie przekraczają barierę dźwięku (1224 km/h przy ziemi), nie jest łatwym zadaniem. Kilkukrotne zwiększenie szybkości wydarzeń nie wchodzi w grę. Należało umiejętnie posłużyć się światłem, dźwiękiem oraz fizyką kreowanego świata. I tak dokładnie się stało w przypadku F-ZERO GX.

F-ZERO GX oferuje kilka różnych trybów rozgrywki: Grand Prix, przygodowy, na czas, praktykę oraz multiplayer. Pierwszy stanowi trzon zabawy. Składa się z wielkich wyścigów, każdy złożony z 5 różnych tras. Razem 15 podstawowych torów – wraz z postępami można odblokować kolejne. Tryb przygodowy należy do najciekawszych, jednak liniowość nie pozwala się nim zbyt długo cieszyć. Wcielisz się w Kapitana Falcona – obrońcę mistrzowskiego tytułu w wyścigach F-Zero. Dostać się na szczyt to sztuka, ale utrzymać na samej górze to już prawdziwy kunszt. Zabawa polega na ściganiu się w bardzo nietypowych warunkach – na przykład

Szybko, szybciej, najszybciej... F-ZERO GX!

przez kaniony spadających kamieni. Wspomniałem o liniowości, na szczęście dotyczy ona jedynie kolejności wyścigów w trybie przygodowym. Większość tras składa się z kilku alternatywnych torów, dzięki czemu każda rozgrywka oferuje inne doznania. Całość została poprzecinana perfekcyjnie wykonanymi i wciągającymi przerywnikami filmowymi.

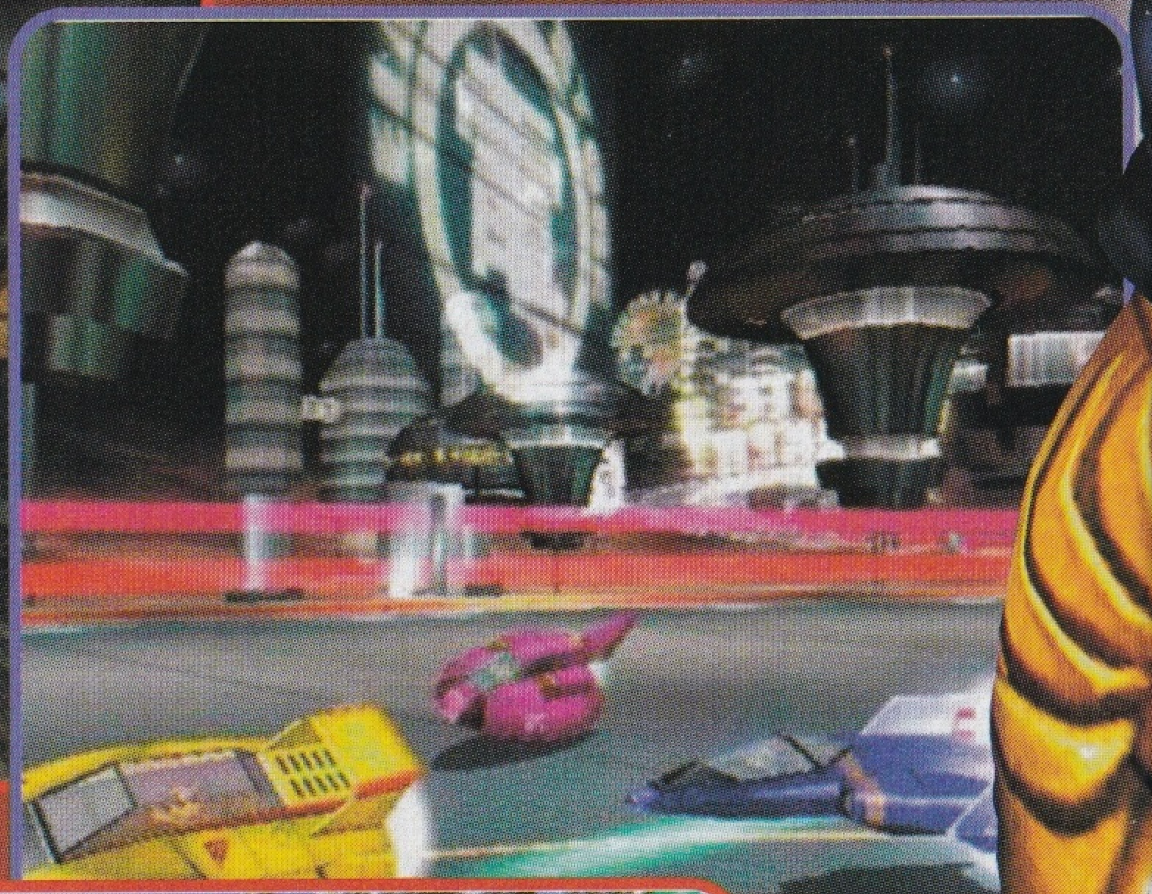
Szkielet F-ZERO GX został bardzo sprytnie zaprojektowany. Każda następna trasa w trybie przygodowym wymaga zakupu odpowiedniej przepustki. Nie wystarczy ukończyć kolejno po sobie wszystkich zadań – należy zdobyć specjalne bilety. Można to zrobić w trybie Grand Prix. Liczy się wtedy pozycja „na pudle". W ten sposób zespolono dwa zgoła odmienne elementy zabawy – to mi się podoba.

Skoro już mowa o biletach, napiszę jak można je spożytkować. Sposobów jest kilka. Najprostszy to odblokowanie nowych maszyn. Początkowo do twojej dyspozycji są tylko 4, jednak możesz rozszerzyć tę liczbę do 30. Predefiniowane ścigacze to nie wszystko. Gra pozwala zaprojektować swój własny bolid. Do tego potrzebne są 3 części: kokpit, kadłub i silnik. Każdy element ma swoją wagę, rozmiar oraz parametry działania. Wielkie i ciężkie maszyny są odporne na uderzenia, mogą rozwijać zawrotne prędkości maksymalne, ale mają dużą bezwładność, słabe przyspieszenie i mały promień skrętu. Niewielkie i lekkie maszyny – odwrotnie. Części są różnej jakości i występują w różnej technologii. Na przykład, wysokiej klasy silniki mogą być jednocześnie małe i dysponować gigantycznym ciągiem. Zanim jednak uzyskasz dostęp do zaawansowanych technologii, będziesz musiał zabłysnąć w kilku wyścigach. Autorzy chwalą się, iż w domowych warunkach można złożyć ponad 1000 maszyn. Dla osób lubiących oryginalność istnieje nawet opcja projektowania własnego emblematu, który możesz zamieścić na kokpicie.

F-ZERO GX z pewnością należy do obszernego gatunku arcade, jednak oferuje kilka opcji typowych dla pełnokrwistych symulatorów. Mam na myśli sposób pokonywania zakrętów. Możesz robić to w standardowy sposób, czyli przez zwyczajne odchylenie manetki – przeważnie zataczasz wtedy łuk o dużym promieniu. Jeśli jednak chcesz być najlepszy, musisz korzystać

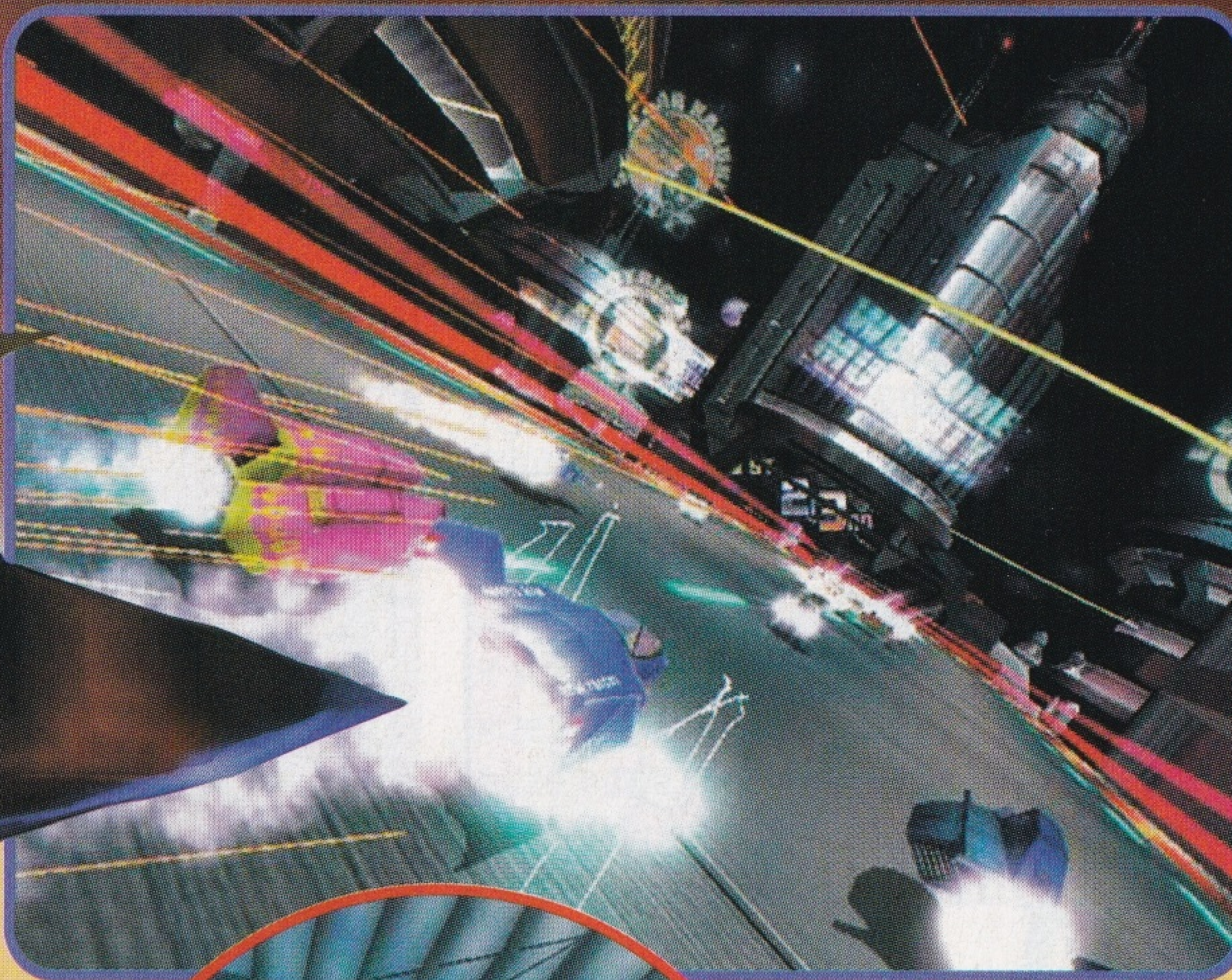








TEKST: TOMASZ „COVAL" KOWALSKI



Już niebawem w USA w gralniach ma się pojawić specjalna wersja F-ZERO z rozszerzeniem AX na zbudowanych wyłącznie do tego celu maszynach. Fotel lotniczy, kosmiczna kierownica, pedały gazu i hamulca oraz przestrzenne udźwiękowienie mają wyciągnąć miłośników wyścigów ze swoich domostw. Najlepsze jednak przed tobą. Szczęściarze zza Oceanu mogą zabrać do takiej gralni ze sobą kartę pamięci, by wczytać swoją własną maszynę. Działa to również w drugą stronę. Jedynie w wersji AX wyścigów możesz odblokować niektóre unikalne pojazdy oraz ukryte trasy.



z zaawansowanych technik skrętu. Pierwsza z nich to ślizg – doskonale sprawdzający się przy wyjątkowo szybkich maszynach. Polega na bardzo wczesnym rozpoczęciu zakrętu i pokonaniu go pod jak najłagodniejszym kątem. Drugi sposób polega na bardzo ostrym wejściu w zakręt, co wiąże się ze sporym zmniejszeniem prędkości (dlatego też jest niezwykle przydatny dla ścigaczy z dużym przyspieszeniem). Oczywiście, wejście w pożądany tryb skręcania wiąże się z obsługą dodatkowych przycisków, dlatego początkowo wydaje się to dość trudne i nieporęczne.

Trasy w F-ZERO GX przywodzą na myśl świąteczne choinki. Chodzi o to, iż są niezwykle kolorowe – pełne neonów, świateł, ozdób. Ważniejszy jednak od wyglądu jest ich projekt. Etapy składają się z serpentyn, pętli, wyskoczni, przepaści, śliskich nawierzchni, spowalniaczy czy też pól energetycznych, które odnawiają energię. Trasy przypominają mi trochę rollercoastery z wesołych miasteczek.

W zależności od projektu toru, warto zmienić charakterystykę silnika swojej maszyny. Spokojnie, cały proces jest banalnie prosty. Wystarczy zdecydować, czy wolisz większe przyspieszenie, czy też prędkość maksymalną. Wybór zobrazowany jest czytelnym wykresem.

Podczas wyścigu należy odpowiednio rozłożyć siły, a dokładniej – energię. Ta sama pula odpowiada jednocześnie za wytrzymałość pojazdu i za paliwo do dopalaczy. Te ostatnie są niezwykle ważne podczas wyścigu, aczkolwiek należy rozważnie z nich korzystać, gdyż można doprowadzić własną maszynę do opłakanego stanu. Co ciekawe, podczas pierwszego okrążenia nikt nie może korzystać z systemu dopalaczy. Pozwala to na zapoznanie się z konstrukcją trasy oraz daje czas na rozciągnięcie się startowego peletonu – cwane.

Multiplayer zawsze był mocną stroną wszelakiej maści wyścigów i tak jest w F-ZERO GX. Rywalizować może do 4 zawodników jednocześnie, bez konieczności zakupu dodatkowego sprzętu, z wyjątkiem padów. W tym celu ekran gry zostaje podzielony na odpowiednią ilość części. Ilość zewnętrznych ozdób zostaje ograniczona do minimum, by zachować płynność animacji. Gra skupia się na maszynach uczestników oraz trasie, chociaż wcale nie wygląda gorzej – jedynie mniej widowiskowo. Szkoda tylko, że F-ZERO GX nie dysponuje obsługą sieci LAN. Ten tryb wielu graczom zdążył przypaść do gustu, szczególnie po premierze MARIO KART: DOUBLE DASH.



Nie będę ukrywał, iż F-ZERO GX to gra trudna. Wymaga bardzo sprawnych rąk, szybkiego refleksu, odrobiny taktyki, a nawet uczenia się poszczególnych tras na pamięć. Podczas rozgrywki nie ma czasu na studiowanie budowy etapów, nawet spoglądanie na minimapę nie wchodzi w grę. Należy bacznie obserwować wydarzenia na trasie – zakręty powinieneś pokonywać podświadomie. Jeżeli zamierzasz ścigać się z przyjaciółmi, to nawet całkowici amatorzy będą się świetnie bawić, jednak w prawdziwym wyścigu nikt się nie oszczędza. Pomimo wysokiego poziomu trudności F-ZERO GX nie denerwuje, a raczej korci do dalszych prób. Balansowanie pomiędzy wkurzeniem gracza, a zachęcaniem do wytężonego wysiłku jest niezwykłą sztuką. Chociaż F-ZERO GX dysponuje trzema poziomami trudności, żaden z nich nie należy do banalnie prostych.

F-ZERO GX wyświetla 60 klatek na sekundę. Pomimo zadziwiającej jakości grafiki, gra nie zdradza najmniejszych przejawów „skakania". Najbardziej spodobał mi się efekt rozciągających się świateł zaraz po włączeniu dopalaczy – wielu chciałoby mieć taką opcję w swoich samochodach. Pod względem widowiskowości Las Vegas w porównaniu z F-ZERO GX wypada blado.

WIPEOUT w dużej mierze opierał się na walce pomiędzy ścigającymi, w F-ZERO GX niesportowa rywalizacja to jedynie dodatek. Tutaj liczy się prędkość oraz umiejętności gracza – czyli esencja prawdziwych wyścigów. Ta gra to obowiązkowa pozycja dla wszystkich fanów szybkości.





F-Zero GX
Amusement Vision / Lucas Toys

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

95%	85%	100%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Emocjonujące futurystyczne wyścigi. Uważaj, kiedy mrugasz, żeby nie przegapić zakrętu!

95% OCENA

Cena: 230 zł
Wykorzystuje: Memory Card 59, standardowy kontroler

Hamtaro: Rainbow Rescue

Chomik spadł z tęczy, która niespodziewanie rozpłynęła się pod jego stopami. Teraz musi ją odtworzyć, jeśli chce wrócić do domu. Pomogą mu w tym dzielne Ham-Hamy.

H:RR to już trzecia część serii nietuzinkowych japońskich gier przygodowych o zmaganiach wojowniczych chomików. Tym razem otrzymasz możliwość wcielenia się nie tylko w potężnego Hamtaro, ale w całą jego paczkę, włącznie z Bijou i Bossem. Można się także spodziewać około setki minigier, które pojawią się na chomiczej drodze do szczęścia.

Niestety, mimo iż w Japonii gra jest już dostępna w sklepach, Nintendo nadal odwleka wydanie wersji anglojęzycznej. Obecnie zapowiadana jest ona na pierwszy kwartał 2004 roku.



Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Firma Natsume już niedługo wypuści na rynek gier na GBA symulator sielankowego życia. Zabawa polega na utworzeniu i utrzymaniu w dobrym stanie gospodarstwa wiejskiego. Jednak uprawianie roślin i hodowla żywego inwentarza to tylko tło ważniejszych działań: zawierania znajomości z mieszkańcami miasteczka, wkradania się w ich łaski i wreszcie ożenku z „tą jedyną". Podstępne zmagania ubarwiać będą nieoczekiwane zdarzenia oraz liczne minigry. Twórca utrzymuje, iż jest to najbardziej złożona gra przygodowa na GBA. Posiadacze HM: A WONDERFUL LIFE będą mogli połączyć oba miasteczka, co wywoła nowe zdarzenia losowe i umożliwi wzajemną komunikację. Premiera odbędzie się już w grudniu, ale minie trochę czasu, nim zobaczysz ten tytuł w Polsce.



Onimusha Tactics

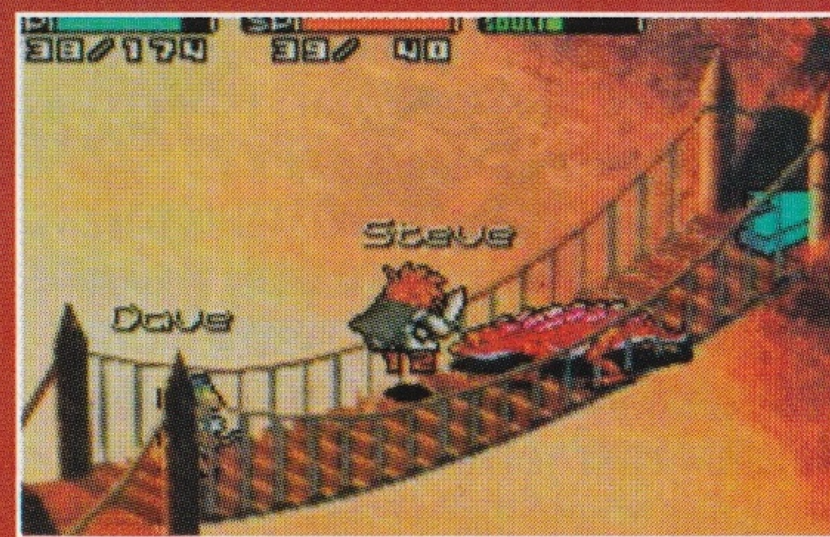
Wraz ze zbliżającym się terminem wydania gry na japońskim rynku, Capcom ujawnia coraz więcej informacji na temat swojej nowej produkcji.

Demony Genma z rozkazu lorda Nobunagi chcą opanować świat, aby stworzyć na jego terytorium własne imperium. Stawić im czoła może tylko szermierz Onimaru i zastęp jego wojowników. Aby wykonać zadanie, gracz musi odnieść całkowite zwycięstwo, podbijając wszystkie prowincje skażone złem. Rozgrywka dzielić się będzie na etap planowania strategicznego – na mapie królestwa – oraz na czystą walkę. W każdym starciu weźmie udział ośmiu najlepszych wojowników z poprzednich bojów. Możliwe będzie także wyrabianie magicznego uzbrojenia, do czego wykorzystasz kamienie pozyskiwane z dusz poległych. To dość ważne, gdyż odpowiednio dopasowany sprzęt wpłynie decydująco na powodzenie misji.



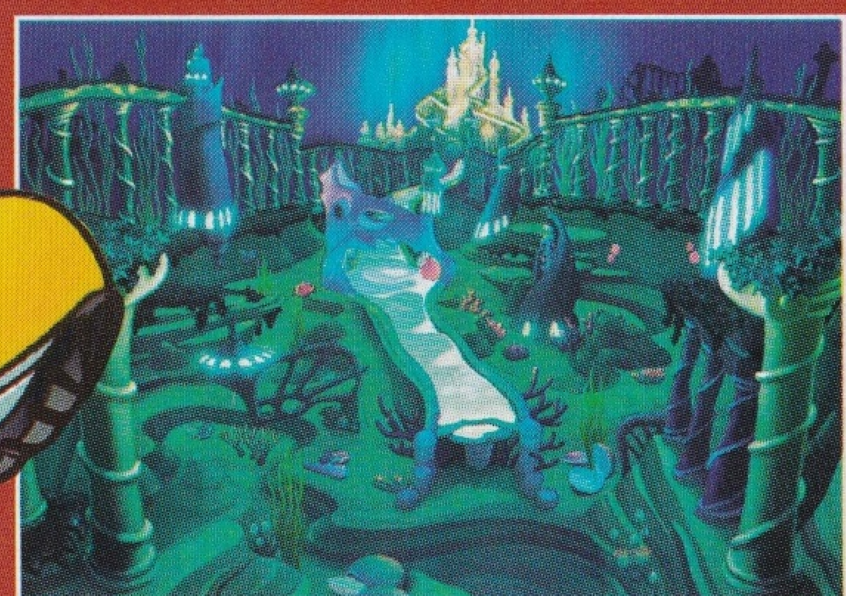
Shining Soul 2

Sega zapowiada, że sequel sławnego SHINING SOUL pobije swą poprzedniczkę na głowę. W nowej odsłonie sławy RPG pojawi się możliwość gry czterema nowymi klasami, takimi jak kapłanka, czarnoksiężnik, zbójcerz czy ninja. Powiększeniu mają ulec również mapy, na których toczyć się będzie akcja. Producent mówi także o znacznym podwyższeniu stopnia trudności zagadek i questów, co ma zapewnić zupełnie nową jakość sagi SS. Jednak najcenniejszą perełką będzie tryb multiplayer, umożliwiający udział i kooperację aż czterech graczy jednocześnie. Przygotowano także swoisty deathmatch, rozgrywający się na specjalnie stworzonej do tego celu arenie. Czy rzeczywiście Sega wyda RPG wszechczasów, przekonamy się dopiero na wiosnę 2004 roku.



Kingdom Hearts: Chain of Memories

Square-Enix przedstawił niedawno garść szczegółów dotyczących produkcji KH na GBA. W założeniach ma to być łącznik między pierwszą częścią wydaną na PS2 a jej kontynuacją na tejże platformie. Gracz wciela się w Sora, aby ponownie przemierzyć połączone światy Disneya i Square-Enix. Uniwersum pełne jest znanych postaci (Goofy i Donald), ale także i nowych, takich jak choćby Bambi. Gra odziedziczy po wersji PS2 również formę – będzie to przygodówka z elementami zręcznościowymi i RPG. System walki pozostanie praktycznie niezmieniony. Plan wydawniczy przewiduje publikację w Stanach i na Starym Kontynencie w drugim kwartale roku 2004, tuż po premierze w Japonii.



King of Fighters EX2: Howling Blood



Wreszcie wiadomo, kto wyda KOFEX2. Po tajemniczym wycofaniu się z projektu firmy Acclaim pałeczkę przejął Atlus. Sequel KOFEX: NEOBLOOD zawierać będzie aż siedem zespołów liczących po trzech mięśniaków każdy. Pojawi się jedna zupełnie świeża ekipa. Nowością ma być także sześć trybów rozgrywki. Wśród nich zapowiadający się ciekawie story mode, tag team – trzech na trzech – oraz standardowy pojedynek multiplayer. Podczas walk bokserzy będą zdobywali doświadczenie, które wymienią na nowe ciosy i unikalne ruchy. W czasie szczególnie krwawej potyczki możliwe będzie wezwanie na pomoc kolegi z zespołu, aby odciągnąć przeciwnika od rannego bohatera. Twoi sojusznicy zza Wielkiej Wody będą mogli wziąć udział w turnieju już pod koniec grudnia. My otrzymamy tę szansę dopiero w przyszłym roku.

Wizardry: The Summoning

Księżniczka zaginęła, a król ciężko zachorował. Królestwo chyli się ku upadkowi. Jedynym ratunkiem jest akcja grupy szaleńców gotowych zaryzykować życie, aby odzyskać pradawny artefakt. Jednak zanim wyruszysz w podróż, zmuszony będziesz własnoręcznie utworzyć drużynę śmiałków, wybierając spośród pięciu ras i dziewięciu profesji. Zdecydowanym novum ma być postać summonera, który dzięki swej mocy będzie mógł przyzywać istoty z samego dna piekieł. W: THE SUMMONING ma pozostać przedstawicielem RPG starej szkoły, charakteryzującej się spojrzeniem FPP. Natomiast setki przedmiotów, uzbrojenie i czary odnalezione podczas gry, a nawet samych bohaterów, będzie można wymieniać między konsolami za pomocą kabla.



Crouching Tiger Hidden Dragon

Wreszcie posiadacze konsoli GBA będą w stanie przezwyciężyć grawitację i ograniczenia ludzkiego ciała. Trójka wojowników – Li Mu Bai, Jen oraz Shu Lien – rusza w pościg za Jadeitowym Lisem. Każdy z nich charakteryzować się będzie zestawem unikalnych ciosów, a także bronią odpowiadającą stylowi walki. Co więcej, CTHD mieścić będzie w sobie trzy niepowtarzalne linie fabuły, przyporządkowane konkretnym wojownikom. Niewątpliwą ozdobą programu mają być widowiskowe techniki walki i choreografia, a także interaktywne środowisko gry. Większość obiektów w zasięgu wzroku będzie można zniszczyć lub wykorzystać jako improwizowaną broń (tyczy się to także broni przeciwników).



Tales of Phantasia

Gra otoczona kultem przez Japończyków wydostanie się niedługo poza Kraj Kwitnącej Wiśni. Namco zdecydowało się połączyć rozwiązania pierwotnej gry na SNES oraz niedawnej przeróbki na PSOne, pozostawiając przy tym w programie maksymalnie dużo z klasycznej wersji. Zastosowany zostanie zatem system walki taki jak w bijatykach na automaty, charakterystyczny także dla serii TALES. W potyczkach bohaterowi towarzyszyć będzie dwójka kompanów sterowanych własnym SI. Mimo to będą oni w stanie wykonać ewentualne polecenia, a nawet całe plany postępowania, realizując wymyśloną przez gracza strategię. Zobaczysz także nowe lochy oraz poznasz mnóstwo nowych dialogów. Data wydania gry nie została jeszcze oficjalnie ogłoszona.



James Bond 007: Everything or Nothing

Agent Jej Królewskiej Mości ponownie zaryzykuje zmieszaniem w ponad 20 nowych misjach. Będzie to w znacznej części typowa gra akcji TPP. Bond będzie zbierał rozrzucone po mapie power-upy, rozbijał się przeróżnymi pojazdami i likwidował przeszkody. Tym razem możliwe stanie się także zabijanie z zaskoczenia. Podczas strzelanin na pewno pomocna okaże się funkcja automatycznego celowania. Za każde stylowe morderstwo agent dostanie punkty, które będzie mógł wykorzystać do zakupu gadżetów z salonu Q. Zapowiadana jest także możliwość rozgrywania deathmatch'y między graczami za pośrednictwem kabla oraz wymierne korzyści płynące z podłączenia GBA do GCN. W Stanach gra pojawi się już w grudniu. U nas odpowiednio później.



Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray



Popularna w Stanach dyscyplina sportu teraz na konsoli GBA. Śmiganie na niewielkiej desce, trzymając się jedynie uchwytu przytwierdzonego do superszybkiej motorówki, nie brzmi zachęcająco. Dlatego do dyspozycji dostaniesz postaci Sauna Murray oraz sześciu jego kolegów. Dla początkujących graczy przygotowano także krótką lekcję poglądową, objaśniającą arkana wakeboardingu. Nowe umiejętności można będzie zaprezentować na sześciu jeziorach, od Hongkongu aż po Lake Tahoe, wykonując karkołomne triki i skomplikowane układy. Dla pełni szczęścia sporządzono również trzy tryby rozgrywki multiplayer. Przy dobrym wietrze gra trafi do nas akurat na ferie zimowe.

R/C MicroSizers

KONKURS SMS

Jeden z 5 zestawów R/C MICRO SIZERS MARIO KART może być twój! Wystarczy, że odpowiesz na pytanie konkursowe: Jaki jest najmocniejszy silniczek R/C MicroSizers?

A. 2.6; B. 3.0; C. 3.2

(szczegółów szukaj na stronie www.microsizers.pl) Odpowiedź wyślij jako SMS o treści CL.MS.# pod numer 7164 (zamiast # wpisz A, B lub C)

Na odpowiedzi czekamy do końca października. Koszt SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea



Być może słyszałeś już o Microsizersach. Te zdalnie sterowane, miniaturowe autka robią ostatnio oszałamiającą karierę na całym świecie. Samochodziki projektowane są w oparciu o oficjalne licencje najpopularniejszych marek świata, a rozmiary zbliżone do pudełek zapałek sprawiają, że posiadacze Microsizerów mogą urządzać wyścigi praktycznie wszędzie. Dodaj do tego rozbudowane możliwości tuningowania fur, a zrozumiesz, czemu te niepozorne zabaweczki stanowią obiekt pożądania niemal każdego fana wypasionych gadżetów i motoryzacji.

Najnowsze modele powinny przypaść do gustu miłośnikom konsolowych wyścigów, a już w szczególności fanom Nintendo. Linia MARIO KART to dwa zestawy oparte o licencję wiadomej gry. Do wyboru masz zestaw z Mario lub jego zielonym kumplem Yoshim. Komplet uzupełniają muchomorki, skórki od bananów, żółwie skorupy i inne znane z gry gadżety, które mogą urozmaicić również realne zmagania. Całość wygląda niczym wyjęta z oryginalnej gry. Gra MARIO KART DOUBLE DASH nadchodzi wielkimi krokami – od pada trzeba będzie się czasem oderwać, teraz jednak nie musi oznaczać to końca zmagań ;-). Wystarczy sięgnąć po samochodziki...







Tekst: Łukasz „Callador" Cichy, Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

SUPER MARIO ADVANCE 4
SUPER MARIO BROS. 3

Mario je grzybki i wącha kwiatki, po których wydaje mu się, że jest szopem. To trzeba zobaczyć!

Któregoś deszczowego popołudnia Koopa, używając magii, zamienił wszystkich władców Grzybkowego Królestwa w dzikie zwierzęta. Imperium, zasnute ciemnymi chmurami, pogrążyło się w chaosie. Do akcji wkraczają zatem bracia Mario.

Nim przywrócą stary porządek, muszą przemierzyć osiem niepowtarzalnych światów. W każdym z nich znajduje się pięć do sześciu poziomów (czasami więcej) naszpikowanych pułapkami, krwiożerczymi przeciwnikami i zręcznościowymi zagadkami. Mimo to nie zawsze konieczne jest zlikwidowanie wszystkich wrogich siedlisk, bardziej liczy się dotarcie do pałacu i załatwienie sprawy zaklętego władcy. Tu pojawia się jednak problem. Poziomy są złożone i momentami wymagają od gracza naprawdę dużej zręczności. Wydaje się, że większej niż posiada małe dziecko. Sytuację pogarsza także efekt „mokrych podeszew", sprawiający, iż bohaterowie ślizgają się po podłożu. Utrudnia to wykonywanie dokładnych skoków itp. Na szczęście na każdej mapie znajduje się przynajmniej jeden automat do gry w Black Jacka, gdzie stawką są dodatkowe życia, oraz domek Todda, w którym losujesz darmowe power-up'y. Miedzy innymi, znane już grzybki i kwiatki, ale także anty-duchowe chmurki, młotki, gwiazdki oraz kostiumy. Przebierając się, Mario zyskuje nowe, specjalne umiejętności. W kostiumie szopa może atakować ogonem oraz fruwać. Natomiast jako żaba bez przeszkód porusza się w wodzie.



Zadbano także o wrażenia estetyczne. Oprawa graficzna przeszła drobny kosmetyczny zabieg, nienaruszający jednak unikalnego klimatu gry. Troszkę podkręcono kolorki, wyostrzono szczegóły, ot, subtelny lifting – nic wielkiego.

SUPER MARIO ADVANCE 4 daje także możliwość gry w klasyczne MARIO BROS. Oczyszczanie czteropoziomowego kanału świetnie poprawia samopoczucie. Zwłaszcza że pracę hydraulika utrudnia cała masa zwierząt, od żółwi, poprzez raki, gigantyczne muchy, aż po złośliwe sople lodu. Strach pomyśleć, czego to ludzie w tych czasach nie wyrzucają do śmieci.

SUPER MARIO ADV. 4
NINTENDO / LUKAS TOYS

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA
70%	70%	90%

Mimo iż faktycznie jest to gra z końca lat 80., zasługuje na miejsce w czołówce programów na GBA — **85% OCENA**

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link

Kirby NIGHTMARE IN DREAM LAND

Bogu ducha winnym pacyfistom zawsze wiatr w oczy wieje. Na szczęście jest Kirby...

Na Krainę Snów padł blady strach. Król DeDeDe wykąpał się w magicznej fontannie! Na domiar złego, zaraz potem zdemontował ją, skazując tym samym wszystkich mieszkańców na bezsenność. Odzyskania skradzionych części na ochotnika podjął się Kirby.

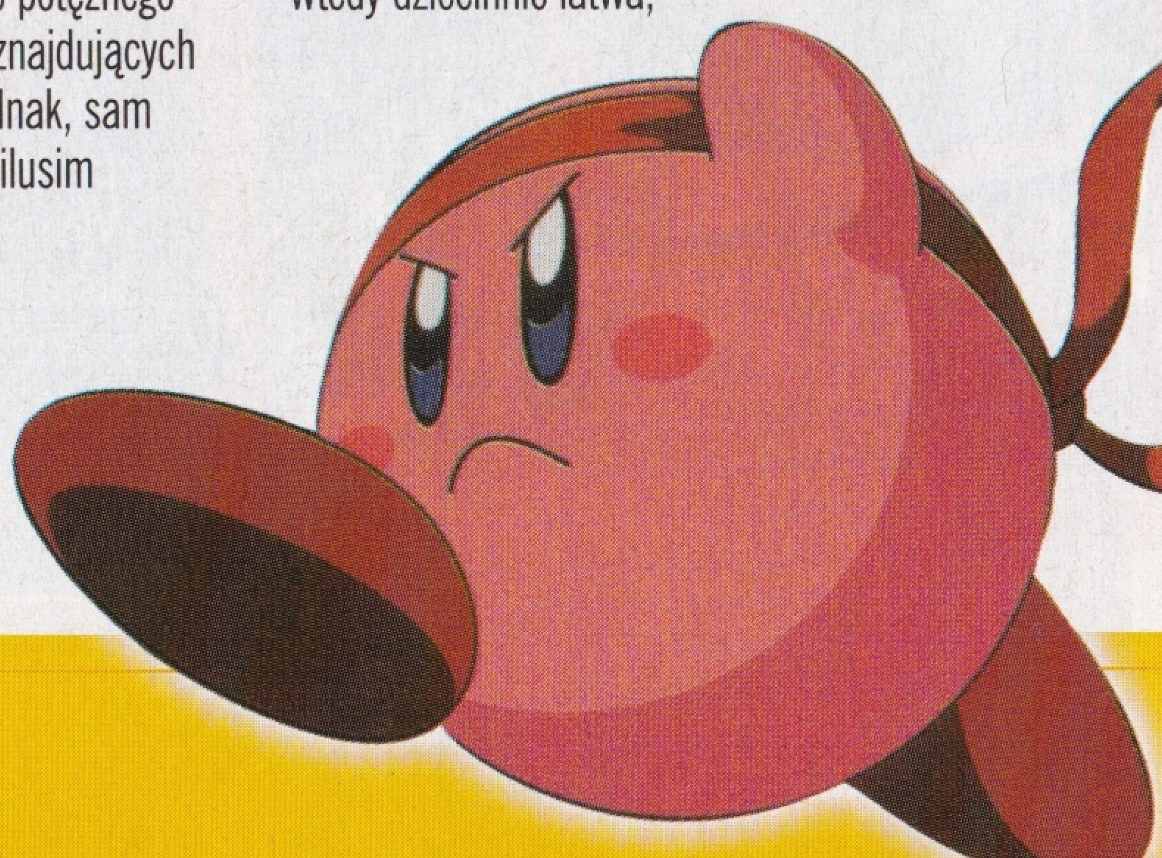
Ta historia to banał. Czym się więc emocjonować? Klucz do zrozumienia fenomenu tej platformówki leży w specyfice głównego bohatera. Kirby to stworek o wyglądzie różowego bąbelka z malutkimi rączkami i bucikami. Jego jedynym atutem jest przepastne gardło. Potrafi dzięki niemu wsysać napotkanych przeciwników i absorbować ich specjalne umiejętności (w sumie ponad 20 mocy). Zupełnie niezależnie może także nabrać powietrza, aby swobodnie unosić się w przestworzach. W ostateczności zdolny jest również do potężnego dmuchnięcia, którym może uszkodzić znajdujących się blisko przeciwników. Generalnie jednak, sam w sobie Kirby jest tylko bezbronnym milusim stworzonkiem.



W grze znajdziesz około 40 zmyślnie zaprojektowanych poziomów. W większości przypadków można unikać walki, przelatując ponad głowami nieprzyjaciół. Ma to jednak swoją cenę – brak punktów, czyli gorsze miejsce na podium. A kiepski wynik równa się brakowi dodatkowych atrakcji ukrytych w grze. Dopiero mądrze prowadzony bohater staje się wszechstronną machiną wojenną, która może pokonać każdą przeszkodę. Gra staje się wtedy dziecinnie łatwa, lekka i przyjemna. Jedyne, co może sprawić graczowi problem, to odnalezienie wszystkich bonusów oraz przeprawy z bossami. Na szczęście, co jakiś czas trafiają się minigry, w których można podreperować swój stan zdrowia.



Złego słowa nie da się powiedzieć także o oprawie wizualnej gry. Poziomy są przejrzyste, a zarazem bajecznie kolorowe. Zachwycają również klimatyczne, związane z danym światem tła. Postacie są ładnie animowane, a Kirby, absorbując moc, zmienia swój image, nie pozostawiając wątpliwości, jaką umiejętnością właśnie dysponuje. Zakładając okulary Cyclopsa z X-Men wygląda wręcz przekomicznie!



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM...
HAL LABORATORY / LUKAS TOYS

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA
80%	60%	80%

Kirby jest jak pinball, gra się nie po to, by przejść kolejne poziomy, ale żeby uzyskać najlepszy wynik — **80% OCENA**

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link

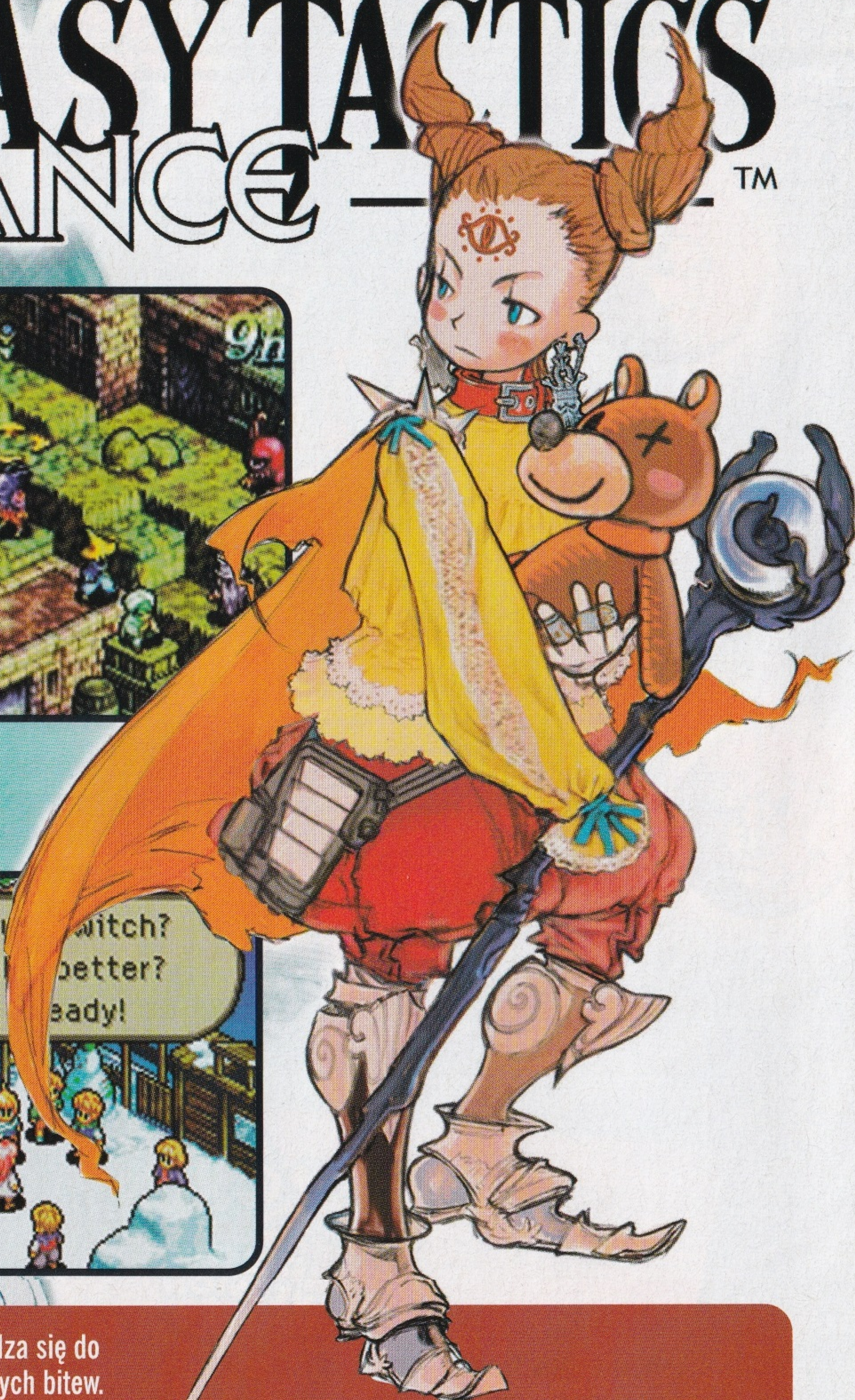
TEKST: ŁUKASZ „CALLADOR" CICHY

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™









Sztandarowy produkt Square Soft podbija konsolkę GBA. Przekonaj się, dlaczego

Zimowy wieczór. Czwórka szkolnych przyjaciół z zaciekawieniem wlepia oczy w zawartość opasłego tomiszcza. Stronice pokryte tajemniczymi ilustracjami i niezrozumiałymi wyrazami sprawiają, że zaintrygowany Mewt bez namysłu czyta jedną z formuł. Nic się nie dzieje. Czas wracać do domu. Dopiero rano inny z przyjaciół, Marche, zdaje sobie sprawę, że budzi się w zupełnie innym świecie...

W nowych warunkach chłopiec staje się żołnierzem i rusza w bój. I tu pierwsze zaskoczenie – świat FINAL FANTASY TACTICS jest bardzo złożony. Zamieszkuje go pięć rozumnych ras, a każdy obywatel ma prawo wyzwać innego na pojedynek. Jeśli to zrobi, na miejscu momentalnie zjawia się sędzia, który zwiąże uczestników bijatyki specjalnymi prawami. Z reguły precyzują one czynności, których wykonywanie jest w pojedynku zakazane, oraz te, które są przez sędziów punktowane. Jeśli ktoś złamie te zasady, zostanie ukarany. Zależnie od stopnia przewinienia musi liczyć się z otrzymaniem żółtego kartonika, grzywny lub czerwonej kartki, równoznacznej z uwięzieniem.

Obywatele żądni przygód szkolą się w jednej z 42 profesji i zrzeszają w klany. Tylko one mogą działać na rynku najemników. Odwiedzając puby, otrzymujesz wgląd w listę dostępnych zadań. Za drobną opłatą można podjąć się wykonania niektórych z nich. FFTA składa się z 300 misji oraz gigantycznej liczby niezależnych wyzwań, wśród których znajduje się tylko około 30 mających konkretny wpływ na postęp fabuły. Reszta to zadania poboczne, dzięki którym gracz może się wzbogacić i zyskać doświadczenie.



Rozgrywka sprowadza się do prowadzenia nieustannych bitew. System walki przypomina rozwiązaniami oraz wyglądem te stosowane w pierwszych RPG'ach na PC. Akcja rozgrywa się w trybie turowym, a kolejność poruszania się postaci uzależniona jest od ich inicjatywy. Gracz spogląda na pole walki z wysokości, pod kątem 45 stopni. Teren spotkania oddaje specyfikę danego środowiska. Obfituje we wszelkiej maści pagórki, drzewa, załomy skalne i inne przeszkody. Sylwetki uczestników bijatyki reprezentowane są na mapce przez niewielkie, ruchome figurki odpowiadające ich profesjom. Wszyscy, nawet sędzia, poruszają się po szachownicy dzielącej pole walki na malutkie kwadraciki. W oparciu o tę siatkę wyświetlana jest nie tylko maksymalna odległość, jaką może pokonać postać, ale także i zasięg czarów oraz specjalnych umiejętności.

Bohaterowie mogą się ich nauczyć, dostatecznie długo używając zaklętego oręża. Aby wejść w posiadanie takiej broni, wystarczy udać się do sklepu. Tam (jak nigdy przedtem w historii GBA) półki uginają się pod ciężarem dostępnego ekwipunku.

Wraz z rozwojem fabuły dowiesz się, gdzie znajduje się kram z kartami anulującymi bitewne prawa. Za pomocą Game Linka pohandlujesz z kolegą. Na pewno także prędzej czy później zechcesz poeksperymentować ze zmianą profesji. Droga wolna. Nie zapomnij tylko przedtem zapisać stanu gry!

W podsumowaniu należałoby pochwalić profesjonalną robotę Square Enix. Nie tylko stworzyli świetną fabułę, ale także niesamowitą oprawę wizualną. Mimo swych gabarytów jest ona przyjemna dla oka, stonowana, w miarę możliwości szczegółowa. Swoją rolę spełnia także wspaniałe udźwiękowienie. Od samego początku wyczuwa się spójność tych trzech czynników, co tylko dodaje grze sporo uroku.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
SQUARE ENIX / LUKAS TOYS

PS2	GCN	XBOX
PSOne	GBA	GBC

80%	85%	95%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

No i mamy kolejny świetny tytuł na GBA. Nie ma co, małe jest piękne...

95% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link

TEKST: ŁUKASZ „CALLADOR" CICHY

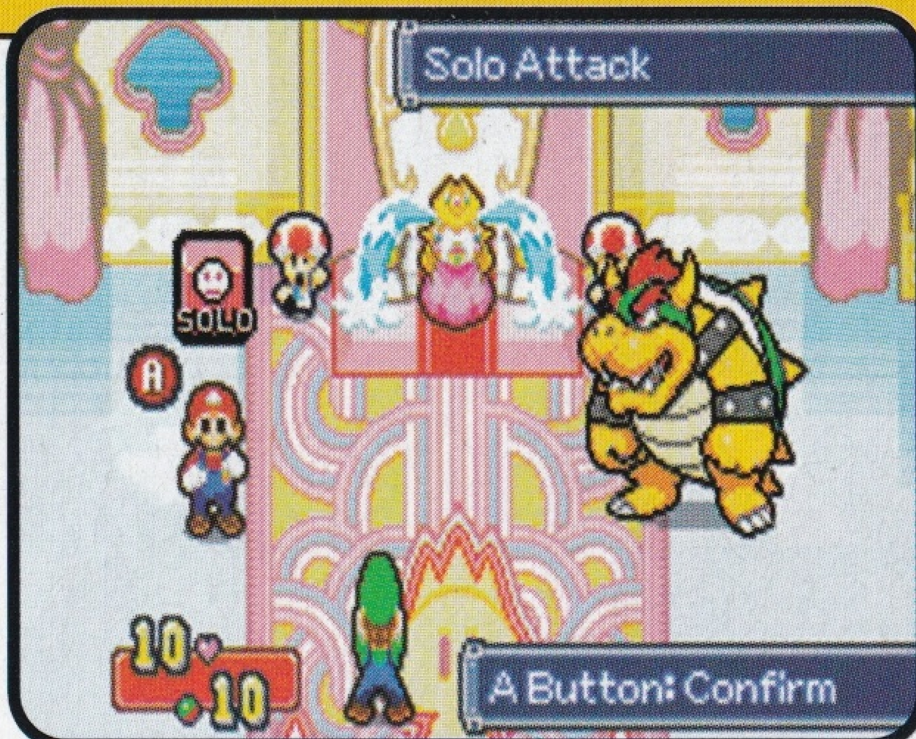
MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA



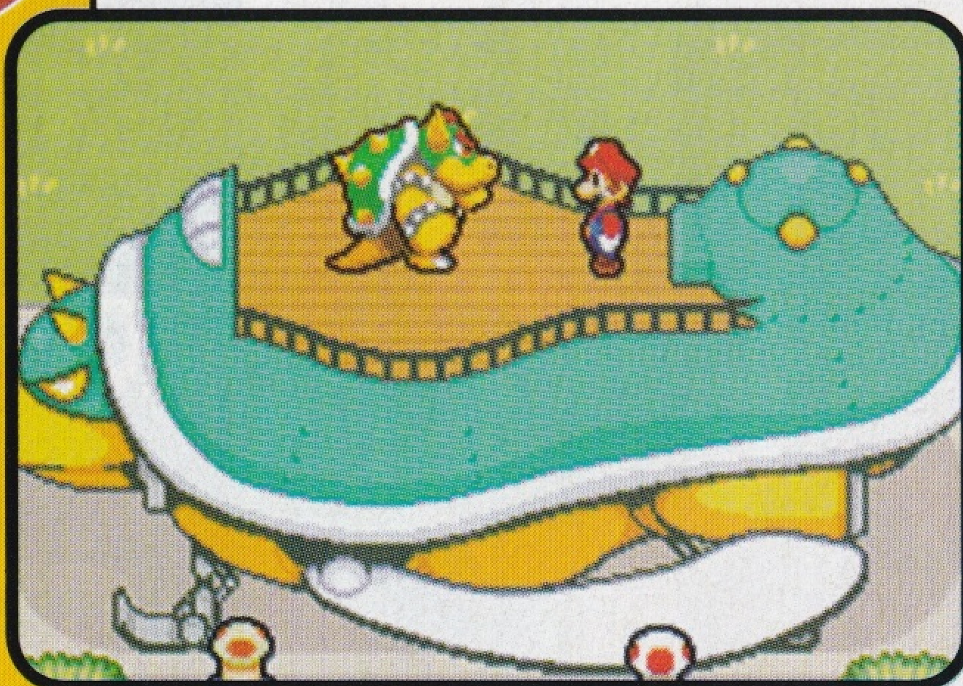
Wydane na GBA cztery części MARIO ADVANCE, choć bardzo udane, były jedynie konwersjami ze starych systemów Nintendo – NES'a oraz Super Nintendo. I choć owe tytuły wciągają jak porządne bagno, to pewien niedosyt wciąż pozostaje.

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA to gra nieco nietypowa. Nie jest to bowiem platformówka, ale gra RPG w stylu SUPER MARIO RPG (Super Nintendo) czy Paper Mario (N64). Zresztą może nawet nie do końca jest to gra RPG, bo zawiera również masę motywów zręcznościowych, przygodowych itp.

Pewnego pięknego ranka przed obliczem księżniczki Peach staje ambasador sąsiedniego królestwa. Niestety, dyplomatyczna wizyta okazuje się podstępem, a fałszywy ambasador kradnie głos księżniczki, zastępując go dość „wybuchowym" słownictwem. W pościg za złoczyńcą rusza nie kto inny, jak Mario i jego brat Luigi, wspomagani początkowo przez swojego odwiecznego wroga, Bowsera. Twój Dream-Team wybiera się do Królestwa Fasolek w celu odzyskania słodkiego głosu księżniczki.



Zdaje się, że Nintendo kończą się gry, które można wznowić w serii MARIO ADVANCE...



Gra polega głównie na eksploracji bardzo rozległego świata gry. Każda lokacja zaskakuje, ma zupełnie inny klimat, a jej mieszkańcy są inaczej nastawieni do braci. Część z nich im pomoże, poradzi, nawet poprosi o autograf, z częścią Mario i Luigi będą musieli stoczyć walkę. System starć został pomyślany naprawdę na medal – walki odbywają się co prawda w turach, ale nie brak w nich zręcznościowych elementów. Aby wyprowadzić silniejszy cios, łączony atak lub zastosować unik, należy wcisnąć w odpowiednim momencie odpowiedni przycisk. Wachlarz ciosów i zdolności braci ciągle się powiększa. Już po godzince gry dowiadujesz się, jak np. wykonywać wysokie lub dalekie skoki. Tego typu akcje wymagają zaangażowania zdolności obu braci – motyw współpracy został naprawdę wspaniale rozbudowany. Ogromnie cieszą liczne minigierki („skakanka" rządzi!), dodatkowe zadania, sekrety itd. I choć gra jest raczej liniowa, to na nudę nie można narzekać.

Świat prezentuje się ładnie, lokacje są rozbudowane i pełne ciekawych zagadek, a ścieżkę dźwiękową stanowią głównie znane motywy w nowych aranżacjach. Palce lizać. Dodaj do tego pocieszne okrzyki braci i całą masę naprawdę niezłego humoru. Uwaga! Gra wymaga znajomości języka angielskiego przynajmniej w stopniu podstawowym.

Generalnie serdecznie polecam. Dobra zabawa gwarantowana, szczególnie dla fanów Mario.

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA
NINTENDO / LUKAS TOYS

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

85%	90%	95%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Rozbudowana, zabawna, niesamowicie zajmująca i wdzięczna. Mario i ferajna w najlepszej formie — **95%** OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: —

SPYRO Adventure





Smoczek Spyro zadebiutował parę lat temu na PlayStation i z miejsca stał się jedną z maskotek szarej konsoli. Lata mijały, kolejne części przyjmowane były ciepło, lecz w końcu nadszedł kres „szaraka", a SPYRO na PS2 przeszedł bez większego echa. Sława fioletowego smoczka nieco przybladła, a on sam przeniósł się na kieszonkową konsolkę Nintendo.

SPYRO ADVENTURE stanowi kolejną już odsłonę przygód sympatycznego gada na GBA. Z powodu niefortunnego wypadku w laboratorium zaprzyjaźnionego profesora Spyro musi wyruszyć na poszukiwanie zaginionych artefaktów, co – zupełnie przypadkowo – stanowi doskonały materiał na grę :-). Spyro skacze sobie po kilku zróżnicowanych światach, zbierając rozmaite znajdźki, pomagając napotkanym postaciom, skacząc z platformy na platformę itd. Słowem – robi wszystko, czego wymaga się od bohatera platformówki. Sympatyczny smok potrafi m.in. wzbić się na chwilę w powietrze, szybować, potrafi też przysmażyć ogniem z paszy lub potraktować różkami, kogo trzeba. Questy są stosunkowo proste, podobnie zresztą jak sama gra. Animacje postaci stoją na przyzwoitym poziomie, chociaż zdarzało mi się już oglądać lepsze. Podobnie sprawa ma się z muzyką. Uwagę młodszej publiki przykuje zapewne kolorowa, bardzo kreskówkowa grafika. Poziomy przedstawiono w rzucie izometrycznym, nie ma więc większych problemów ze źle wymierzonymi skokami.



Coś dla fanów Spyro, ale raczej tych młodszych

Gra jest stosunkowo łatwa i niezbyt długa – do ukończenia w 12 godzin. Powinna się spodobać szczególnie młodszym graczom – jest bardzo kolorowa, z niezłym dźwiękiem, a sympatycznych bohaterów nie sposób nie lubić. Starsi fani Spyro również mogą miło spędzić czas, choć dla nich gra może być zbyt banalna i infantylna. Oni powinni zainteresować się ciekawszym, dłuższym, lepiej zrealizowanym i bardziej wymagającym BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE.

SPYRO AVENTURES
DIGITAL ECLIPSE / LUKAS TOYS

PS2	GCN	XBOX
PSONE	GBA	GBC

75%	70%	70%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

Nieco infantylna, ale wciąż dobra i zajmująca. Młodsi gracze i fanatyczni wielbiciele Spyro powinni być zadowoleni — **95%** OCENA

Cena: 199 zł
Wykorzystuje: —

TEKST: MACIEJ „FANTAZYOOSH" WASZKIEWICZ

Golden Sun
The Lost Age

Kolejna odsłona GOLDEN SUN budzi przyjemne skojarzenia. Wreszcie nie musisz ratować świata...



Prawie dwa lata temu Saturos i Menardi ostro namieszali w świecie Weyard. Mimo wielu przeciwności losu zapalili magiczne latarnie Merkurego i Wenus. Spełnili tym samym dwa z czterech wymogów, koniecznych do uwolnienia destrukcyjnej mocy alchemii. Na szczęście w trakcie zapalania ostatniej latarni natknęli się na ścigającego ich Isaaca. Pierwsza księga opowieści zakończyła się śmiercią obu śmiałków.

Dwa lata później okazało się, że zagrożenie nie zostało zażegnane. Ktoś przeżył eksplozję spowodowaną zapaleniem latarni i teraz postanawia dokończyć dzieła. Przyświecają mu jednak zupełnie inne cele niż bohaterom poprzedniej części gry.

Podstawową atrakcją THE LOST AGE jest zamiana stron. Wcześniej chodziło o niedopuszczenie do zapalenia latarni, teraz – wręcz przeciwnie. Tym razem jednak gracz nie będzie musiał martwić się o pościg. Nikt nie ma przecież pojęcia, że drużyna Saturosa przetrwała.

W związku ze wspomnianą eksplozją, bohaterowie trafiają do niezbadanej jeszcze części świata. Tam wzdłuż i wszerz przemierzają olbrzymie kontynenty. Momentami wydaje się, iż autorzy przesadzili trochę z ogromem lokacji. Podróżowanie odbywa się tu bowiem za pośrednictwem częściowo animowanej mapy, po której przechadza się malutka mangowa postać. Odszukanie wybranego miejsca przez tak drobną istotkę zabiera zbyt dużo czasu. Większość powierzchni kontynentów zajmują puszcze, pustynie i temu podobne atrakcje. Zdecydowanie za mało jest miast, jaskiń, lochów i innych miejsc, które można odwiedzić. Próbą urozmaicenia długotrwałych wędrówek miały być losowe spotkania z grupami krwiożerczych potworów. Tak się składa, że zabijanie ich to dość zyskowny interes – tylko że nie ma gdzie wydać zarobionej gotówki! Mimo iż w każdej mieścinie znajduje się kram płatnerza, zbrojmistrza i zielarza, nie posiadają oni z reguły nic wartego zakupu. Lepszy ekwipunek zdobywa się w trakcie podróży.



Bez zmian pozostawiono system walki. Po napotkaniu wroga ekran gry przełącza się z rzutu izometrycznego w statyczne TPP, które imponuje wysoką jakością grafiki. Bohaterowie z pociesznych, mangowych ludków przeistaczają się w posępnych mścicieli władających śmiercionośną bronią. Potyczki odbywają się w turach, a poczynaniami członków drużyny sterujesz za pomocą menu. Przeciwnicy stają naprzeciwko siebie i okładają się do momentu, póki jedna ze stron nie padnie martwa.

Jednak najważniejsze w całej grze jest pomysłowe wykorzystanie „psionicznych" umiejętności. Dzielą się one na dwie kategorie.



Pierwsze, ofensywne, nabywane wraz ze wzrostem doświadczenia postaci, przydają się w bitwie. Drugie natomiast niezbędne są do pokonywania przeszkód, takich jak przepaście czy drzewa tarasujące drogę. W gruncie rzeczy penetrowanie lochów sprowadza się tu właśnie do szukania zastosowania dla tego rodzaju energii. W przeciwnym wypadku drużyna może gdzieś utknąć, nie wiedząc, co robić dalej.

THE LOST AGE to godna kontynuacja swego poprzednika. Wciąga, momentami imponuje ilością szczegółów i różnorodnością ścieżki dźwiękowej. To wystarczająca rekomendacja, by program trafił pod choinkę. Czy jednak zdoła wygrać ze świetnym FINAL FANTASTY TACTICS?



GOLDEN SUN: THE LOST AGE
CAMELOT SOFTWARE / LUKAS TOYS

PS2	GCN	Xbox
PSOne	GBA	GBC

75%	80%	90%
GRAFIKA	DŹWIĘK	ZABAWA

THE LOST AGE to świetna gra, lecz niestety trochę jej brakuje do prawdziwego tytułu RPG

90% OCENA

Cena: 219 zł
Wykorzystuje: Game Link

Tekst: Łukasz „Callador" Cichy

SSX 3



SSX 3 TO BARDZO ROZBUDOWANA GRA. JEST W NIEJ TYLE BONUSÓW, ŻE NIE SPOSÓB O NICH WSZYSTKICH NAPISAĆ, NAWET GDYBYŚMY CAŁY NUMER KONSOL PRZEZNACZYLI NA TEN CEL. PORADNIK NIE ROZKŁADA WIĘC SSX 3 NA CZYNNIKI PIERWSZE, ALE Z PEWNOŚCIĄ BĘDZIE POMOCNY PRZY OSIĄGANIU WYNIKU 100%. JAK WIADOMO, ABY UZYSKAĆ TAKI REZULTAT, TRZEBA ZDOBYĆ WSZYSTKO, CO JEST MOŻLIWE DO ZDOBYCIA. ZAPRASZAM NA STOK... Z PARAPECIKIEM POD PACHĄ ;-)

ATRYBUTY ZAWODNIKÓW

Zwiększanie atrybutów to klucz do sukcesu. W SSX 3 statystyki podnosi się, kupując je w specjalnych kwaterach rozmieszczonych w kilku miejscach na każdym stoku. Im wyższy stopień atrybutu kupujesz, tym jest on droższy. Potrzebna jest naprawdę gruba gotówka, aby maksymalnie naładować zawodnika. Poszczególne atrybuty podzielone są na jedenaście stopni, po pięć jednostek każdy.

ACCELERATION – określa, w jakim czasie zawodnik osiąga pełną prędkość, czyli 120 kmph.

EDGING – zdolność do wchodzenia w zakręty. Określa, jak łatwo zawodnik wchodzi w łuki i jak ostro może skręcić bez wywrotki. Zwiększanie tego atrybutu powoduje, że dużo łatwiej steruje się deską, co jest przydatne na ciasnych i bardzo pokręconych odcinkach tras.

SPEED – określa, jak szybko zawodnik potrafi sunąć na desce po śniegu. Górną granicą jest 120 kmph. Nie osiągniesz jej, dopóki atrybut nie zostanie naładowany do końca.

SPIN – łatwość, z jaką zawodnik wykonuje wszelkie obroty podczas skoków i czesania trików. Im wyższa, tym łatwiej zrobić obrót o 180, 360 i więcej stopni, oraz wszelkie front- i backflipy.

STABILITY – atrybut, od którego zależy, jak miękko lądujesz i jak ostro możesz skręcić nie zaliczając gleby. Na niższych poziomach musisz lądować niemal idealnie i łagodnie skręcać. Chyba że lubisz nieco śniegu za majtkami...

TOUGHNESS – wytrzymałość określa, czy łatwo cię znokautować, kiedy ktoś ma do ciebie jakieś „ale". Na niższych poziomach wystarczy, że ktoś klepnie cię w ramię, a ty tracisz równowagę i wywracasz się szorując twarzą po śniegu. Na wyższych poziomach potencjalny przeciwnik będzie musiał nieco bardziej szarżować, aby wybić cię z rytmu.

TRICKS – prędkość, z jaką wykonujesz triki. Ważne podczas wykonywania Uber Trick i Super Uber Trick. Jak wiadomo, czas, który spędzasz w powietrzu, jest czasami bardzo krótki, więc im szybciej czeszesz trik, tym mniejsze prawdopodobieństwo porażki.





WYKONYWANIE TRIKÓW

Wykonywanie trików to podstawa uzyskiwania punktów. Sam przejazd nie wystarczy, aby zdobyć pierwsze miejsce na podium. Istnieje kilka rodzajów trików. Podstawowe, Uber Tricks, Super Uber Tricks i Monster Tricks. Każdy z nich aktywowany jest w trakcie lotu, ale nie każdy dostępny jest od początku. Większość trzeba kupić za zdobytą gotówkę.

TRIKI PODSTAWOWE

L1 – Method
L2 – Mute
R1 – Stalefish
R2 – Indy
L1+L2 – Nosegrab
R1+R2 – Tailgrab
L1+R1 – Melancholy
L2+R2 – Swiss Cheese
L1+R2 – Stiffy
R1+L2 – Lein
L1+L2+R1 – Stalemaskey
L1+L2+R2 – Seatbelt
L1+R1+R2 – Chicken Salad
L2+R1+R2 – Spaghetti
L1+L2+R1+R2 – Shifty

Pasek boost

Aby wykonać Uber Tricks i Super Uber Tricks, musisz najpierw odpowiednio naładować pasek boost, który oprócz przyspieszania służy właśnie do czesania Uber Tricks. Zależnie od tego, jaki ma kolor, możesz wykonać określony stopień Uber. Pasek ładujesz wykonując różnorodne akrobacje. Jest sześć kombinacji trików i każda z nich ma po trzy poziomy zaawansowania – triki wyższych poziomów musisz najpierw zakupić.

BRAK KOLORU – nie masz boost – zacznij szaleć w powietrzu, aby naładować pasek.

CZERWONY (MATOWY) – to podstawowy stopień, który musisz osiągnąć, aby wykonać Uber Trick.

ŻÓŁTY (JASKRAWY) – możesz teraz wykonywać Level 1 Uber Tricks. Musisz przeliterować zdanie U-B-E-R, czyli wykonać cztery Uber Ticks, aby przejść do Level 2.

BIAŁY (JASKRAWY) – teraz dostępne są Level 2 Uber Tricks. Przeliteruj słowo S-U-P-E-R, czyli wykonaj pięć Uber Tricks, a dostaniesz możliwość wykonania Super Uber Trick.

CZERWONY (JASKRAWY) – oznacza, że jesteś naprawdę „niekiepski" i wykonując triki, przeliterowałeś słowa S-U-P-E-R U-B-E-R. Możesz teraz wykonać Super Uber Trick i masz na określony czas nieograniczoną ilość boost'a. Możesz przez ok. 1 minutę przyspieszać do woli. Nawet jeśli się przewrócisz czy też „zresetujesz" zawodnika na trasie (np. gdy gdzieś wypadnie lub wjedzie w ślepy zaułek), to pasek boost nie maleje!



UBER TRICKS I SUPER UBER TRICKS

STALEFISH

Kombinacja: R1+Kwadrat

Nazwa	Poziom	Koszt
Springer	Level 1	brak
Tricky Flicky	Level 1	brak
G-Money	Level 2	$10,000
Superman	Level 2	$10,000
Smithereen	Level 3	$15,000
Torpedo	Level 3	$15,000

INDY

Kombinacja: R2+Kwadrat

Nazwa	Poziom	Koszt
Extended Play	Level 1	brak
Can Opener	Level 1	brak
Mattrickulater	Level 2	$10,000
Karolicker	Level 2	$10,000
Judo	Level 3	$15,000
dnL Boost	Level 3	$15,000

METHOD

Kombinacja: L1+Kwadrat

Nazwa	Poziom	Koszt
Reach Around	Level 1	brak
Mahogany	Level 1	brak
Jib-O	Level 2	$10,000
Indian	Level 2	$10,000
Hand in Hand	Level 3	$15,000
Kort Martial	Level 3	$15,000

MUTE

Kombinacja: L2+Kwadrat

Nazwa	Poziom	Koszt
Clean Sweep	Level 1	brak
Counter Point	Level 1	brak
Bar Hop	Level 2	$10,000
SSXorcist	Level 2	$10,000
dnL	Level 3	$15,000
Katana	Level 3	$15,000

TAILGRAB

Kombinacja: R1+R2+Kwadrat

Nazwa	Poziom	Koszt
Amazing Spenco	Level 1	brak
Jay Tear	Level 1	brak
Morgan Grinder	Level 2	$10,000
Slinger	Level 2	$10,000
Svelton	Level 3	$15,000
Lukeloo	Level 3	$15,000
Acrobat	Level 3	$30,000
Superman Barspin	Level 3	$30,000
Capo	Level 3	$30,000
Banger	Level 3	$30,000
Pommel Me	Level 3	$30,000

NOSEGRAB

Kombinacja: L1+L2+Kwadrat

Nazwa	Poziom	Koszt
Big Unit	Level 1	brak
Kickin A'	Level 1	brak
Madonna	Level 2	$10,000
Vacation	Level 2	$10,000
Footloose	Level 3	$15,000
Trickitello	Level 3	$15,000
Walking the Dog	Level 3	$30,000
Sugar Rush	Level 3	$30,000
LaLaLa Lock Step	Level 3	$30,000
Pirouette	Level 3	$30,000
Guillotine	Level 3	$30,000

RAIL UBER TRICKS

Rail Uber Tricks możesz wykonać, gdy wskakujesz na poręcz lub inną krawędź i się na niej ślizgasz. Trzeba wtedy wcisnąć L1, L2, R1 lub R2, aby wykonać trik. Poziom boost musi być co najmniej na Level 1. Triki są dosyć nisko punktowane, dlatego też powinieneś wykonywać je tak wolno, jak się tylko da. Balansuj ciałem przy pomocy lewej gałki analogowej, tak aby nie spaść i nie używaj boost. Użyj boost na sekundę, gdy tylko zobaczysz, że zawodnik zaraz może spaść.

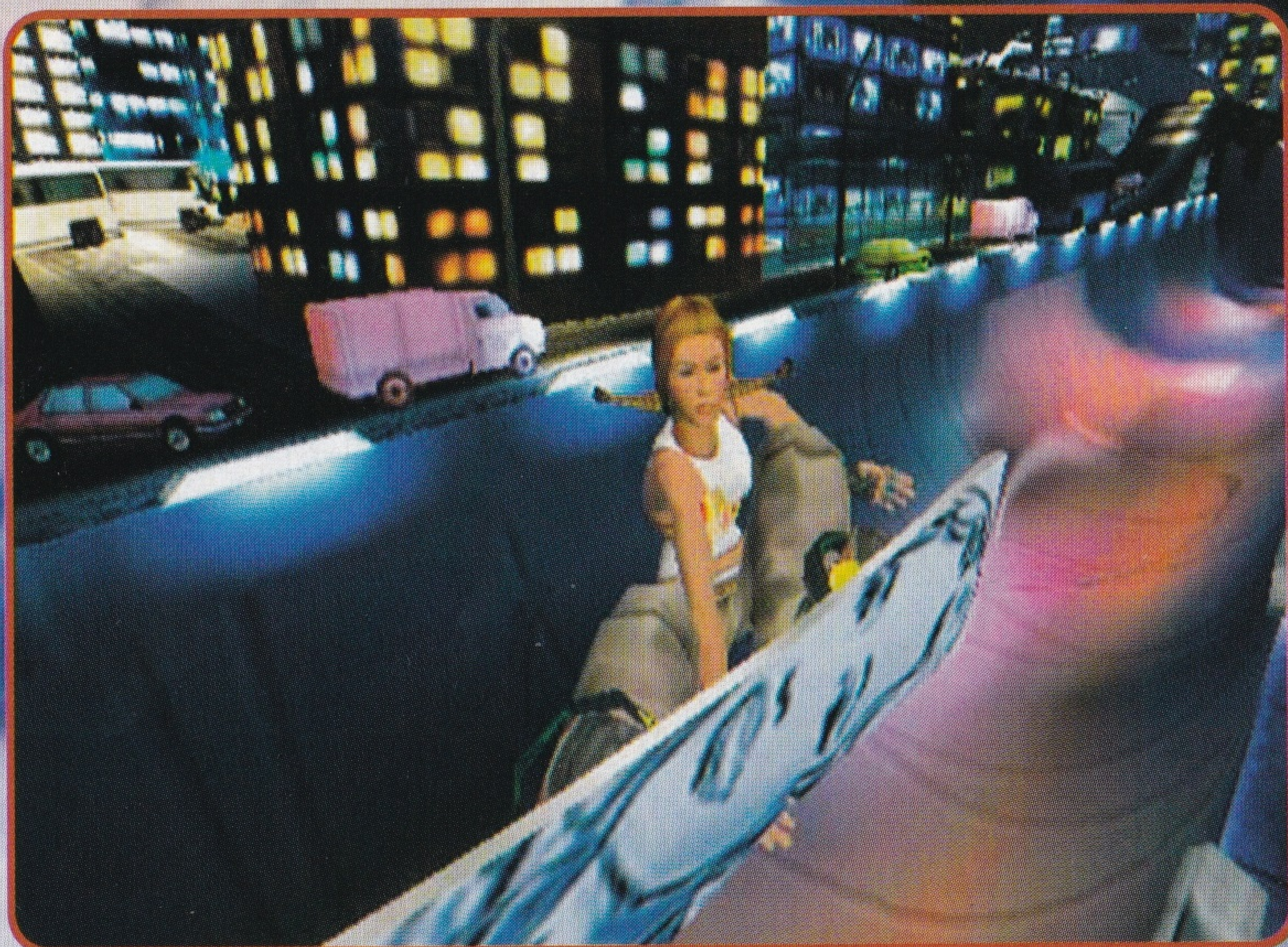








Jak sama nazwa wskazuje, Monster Tricks to to, co tygrysy lubią najbardziej. Autorzy gry nazwali tak niesamowicie wysoko punktowane triki, których wykonywanie zapewni ci całą masę dodatkowych bonusów. Jest to w pewnym sensie „trick book", który należy wykonać cały, aby uzyskać w grze 100%. Monster Tricks stanowią połączenie istniejących już trików. Pamiętać trzeba jeszcze, że zbyt częste powtarzanie tej samej akrobacji po sobie zmniejsza liczbę punktów, które można za nią zarobić.



Sposób wykonania	Nazwa	Bonus
FS 540 G-Money	Da Housecat	10,000
Triple Backflip Superman	Aphrodite	10,000
FS Rodeo 720 Smithereen	Thrice	10,000
BS 720 Torpedo	Swollen Member	10,000
BS 900 Mattrickulater	Yellowcard	20,000
FS Double Backflip 540 Karolicker	Alpine Star	20,000
Backflip Nosegrab to Judo	MxPx	10,000
FS Rodeo 720 dnL Boost	Ultimate dnL Boost	20,000
BS 900 Jib-O	Black Eyed Peas	10,000
FS 900 Indian to Late Method	Deepsky	10,000
BS Misty 900 Hand in Hand	Basement Jaxx	20,000
BS Backflip 360 Kort Martial to Late Stalefish	Fischerspooner	20,000
Double Backflip Bar Hop to Late Mute	Overseer	20,000
FS Triple Backflip 180 SSXorcist	X-Ecutioner	30,000
FS Double Frontflip 360 dnL Flipit to Late Indy	Ultimate dnL FlipIt	20,000
BS 720 Indy to Late Katana	Juana's Addiction	20,000
FS 1080 Morgan Grinder	Audio Bully	10,000
BS Backflip 360 Slinger	Finger 11	20,000
FS Misty 720 Svelton to Late Nosegrab	N.E.R.D Fly or Die	30,000
Triple Backflip Nosegrab to Late Lukeloo	Chemical Brother	30,000
BS Double Back Flip 180 Madonna	Stoneage	20,000
Double Backflip Vacation to Late NIFTY Shifty	Autopilot Off	20,000
BS 360 NIFTY Shifty to Late Footloose	The Automator	20,000
BS 540 Indy to Late Trickitello	Placebo	20,000

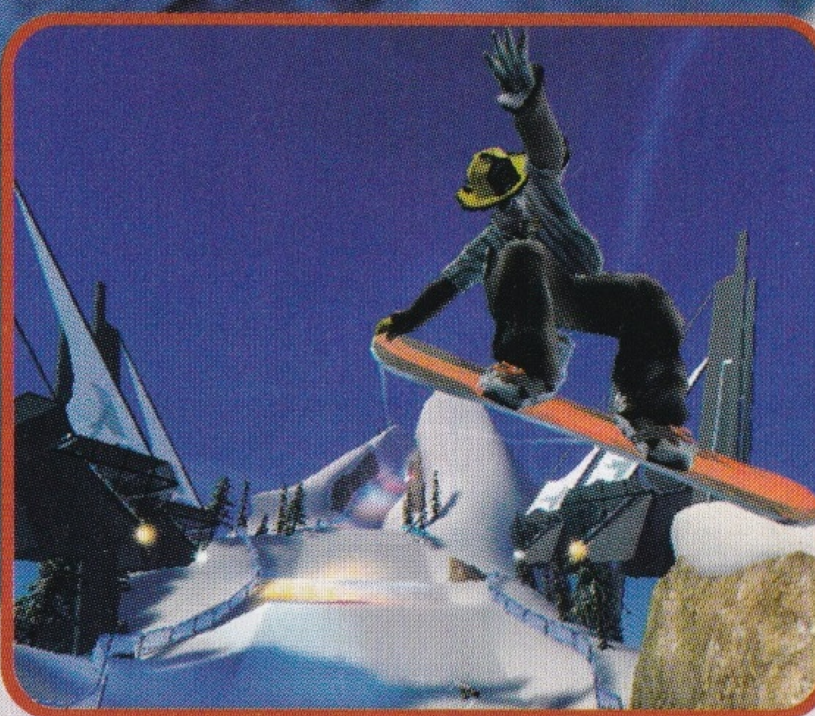
Aby odblokować te Monster Tricks, musisz najpierw wykonać odpowiednie zadania.

Zadanie	Monster Trick
Utrzymaj się na poręczy przez 25 metrów	Da House Cat
Utrzymaj się na poręczy przez 120 metrów	Thrice
Utrzymaj się na poręczy przez 300 metrów	Swollen member
Utrzymaj Handplant przez 3 sekundy	Yellowcard
Utrzymaj Handplant przez 5 sekund	Alpine Star
Utrzymaj Handplant przez 8 sekund	MxPx
Pozostań w powietrzu przez 5 sekund	Aphrodite
Pozostań w powietrzu przez 8 sekund	Ultimate dnL Boost
Pozostań w powietrzu przez 9 sekund	Deepsky
Znokautuj 3 osoby podczas wyścigu	Fischerspoon
Znokautuj 6 osób podczas wyścigu	Basement Jaxx
Znokautuj 10 osób podczas wyścigu	N.E.R.D. Fly or Die
Wykonaj 5 Rail Uber Tricks podczas przejazdu	Finger 11
Wykonaj 8 Rail Uber Tricks podczas przejazdu	Autopilot Off
Wykonaj 10 Rail Uber Tricks podczas przejazdu	The Automator
Wykonaj 5 Uber Trick podczas przejazdu	Black Eyed Peas
Wykonaj 8 Uber Trick podczas przejazdu	Placebo
Wykonaj 10 Uber Trick podczas przejazdu	Overseer
Zdobądź 150 tys. punktów podczas przejazdu	Chemical Brother
Zdobądź 500 tys. punktów podczas przejazdu	Ultimate dnL FLIPIT
Zdobądź 1 mln punktów podczas przejazdu	X-Ecutioner
Wykonaj 10x kombo podczas przejazdu	Audio Bully
Wykonaj 20x kombo podczas przejazdu	Stoneage
Wykonaj 100x kombo podczas przejazdu	Juanas Addiction

HANDPLANT I BOARD PRESS



Handplant, czyli stanie na ręce z deską uniesioną do góry, oraz Board Press, czyli przenoszenie ciężaru ciała na przód i tył deski, to dwa urozmaicenia, których będziesz używał dosyć często. Nie tylko z powodu ich widowiskowości, ale również ze względów bardziej praktycznych. Board Press wykonuje się poprzez wychylenie prawej gałki analogowej do przodu lub do tyłu. Jest to swego rodzaju manual znany z serii TONY HAWK'S PRO SKATER. Dzięki temu możesz łączyć triki w kombo na płaskiej nawierzchni, bez konieczności wyskoku. Wystarczy zakończyć trik Board Pressem i przygotować się do kolejnej ewolucji. Oczywiście istnieją granice wytrzymałości takiego manewru i jeśli podczas jazdy na jednym z końców deski twój zawodnik zacznie machać rękami, znaczy to, że zaraz straci równowagę. Możesz teraz puścić prawą gałkę analogową i wcisnąć lewą w przeciwnym kierunku. To spowoduje, że utrzymasz równowagę na desce. Handplant natomiast wykonuje się naciskając Kółko w trakcie podjazdu do jakiejkolwiek krawędzi. Są trzy powody, dla których warto wykonywać Handplant. Po pierwsze, można się dzięki temu dostać na teoretycznie niedostępny obszar. Po drugie, można łączyć triki w kombo, a po trzecie, bardzo często można wyjść z opresji, gdy np. zbliżasz się do jakiejś przeszkody i wydaje ci się, że się o nią rozbijesz – zamiast wpadać na billboard, po prostu złap się go! Możesz też próbować tego ze skałami lub z każdą inną konstrukcją, którą twoim zdaniem można się złapać.





UKRYTE POSTACIE

Możesz oczywiście ominąć tę ramkę, jeśli na własną rękę chcesz dowiedzieć się, kto jest dostępny dodatkowo w grze. Dodam jeszcze tylko, że postaci jest dwadzieścia, kilka znanych z poprzednich części i kilka zupełnie nowych. Są to jednak tylko „skóry". Posiadają zdolności, jakie ma wybrany pierwotnie zawodnik, ale nie legitymują się żadnymi nowymi akcesoriami, własnymi głosami czy innymi specjalnymi dodatkami (Uber Tricks posiadają tylko niektórzy). Nowe postacie można zakupić w kwaterach lub też zdobyć, wykonując odpowiednie zadania. Ceny oparte są na Peak 1.

Svelte Luther to typowy gostek z czapką bejzbolówką odwróconą do tyłu (co oznacza „zaraz wracam"), białą koszulką i niebieskimi dżinsami. Stretch to ten sam Stretch z NBA Street. Jego Uber to żonglerka piłką do kosza. Cudmore to... krowa, której deska zbita jest z kilku desek z płotu! Bunny-San to ogromny wrestler z czapeczką z uszami królika! Jego deska zrobiona jest z bambusa. Churchill to robot z parującą czachą, jego deska skręcona jest z kilku rurek. Gutless to szkielet zasuwający na... trumnie zamiast snowboardu – podczas wykonywania Uber Trick, chowa się do trumny! Snowballs to ortodoksyjny bałwan... z kapeluszem i marchewą w miejscu nosa, który podczas wykonywania Uber Trick zamienia się w wielką kulę śnieżną. Jeździ na czymś w rodzaju sanek. NW Legend to Wielka Stopa. Nie ma deski – porusza się na swoich stopach. Trudno się nim steruje, ale jest dużo śmiechu. Unknown Rider to, jak sama nazwa wskazuje, ktoś kogo nie sposób dokładnie opisać. Widać tylko, że przypomina posturą człowieka :). Cannuck to ogromny bóbr, który w trakcie wykonywania Uber Trick nachyla się do przodu i buja kłodą drewna, na której jeździ. Far East Myth to kultowy Yeti. Wygląda jak Wielka Stopa w wersji albinos. Jeździ na lodowej bryle!

Postać	Co należy zrobić?
ZAWODNICY Z POPRZEDNICH CZĘŚCI	
Jurgen	Zalicz wszystkie zadania na Peak 1
Hiro	Zbierz wszystkie Trading Cards
Seeiah	$40,000
Marisol	$20,000
Brodi	$20,000
Eddie	$40,000
JP	$20,000
Marty	$40,000
Luther	$20,000
NOWI ZAWODNICY	
Svelte Luther	Zbierz wszystkie zabawki
Stretch	Zbierz wszystkie plakaty
Cudmore	Zalicz Earnings Goal z Peak 3
Bunny-San	Zbierz wszystkie arty
Churchill	Zaliczy wszystkie zawody na Peak 3
Gutless	Zdobądź medale we wszystkich konkurencjach
Snowballs	Zalicz wszystkie zadania na Peak 2
NW Legend	Zalicz wszystkie zadania na Peak 3
UnknownRider	Zalicz wyścigi na Peak 3
Cannuck	Zalicz Exploration na Peak 3
Far East Myth	Zdobądź 100% we wszystkich statystykach



RODZAJE ROZGRYWKI

RACE – standardowy wyścig. Staraj się odszukać skróty, przez co z pewnością poprawisz sobie czas. W tym trybie liczy się miejsce na podium, a nie liczba punktów, które i tak można nabijać do woli.

BIG AIR – trasy są krótkie i bardzo dynamiczne. Musisz zdobyć określoną liczbę punktów na danym odcinku. Są dwa przejazdy i jeden finałowy. Jeśli uda ci się zdobyć odpowiednią liczbę punktów na pierwszym, to nie musisz jechać w drugim, tylko od razu stajesz do finału.

SUPERPIPE – ulubiony tryb wszystkich freestyle'owców. Chodzi o zebranie jak największej liczby punktów, robiąc triki na specjalnie przygotowanym halfpipe. Pamiętaj, żeby w trakcie skoku wykonywać tylko jeden Uber, ponieważ długi będzie lepiej punktowany niż dwa krótkie. Dodatkowo otrzymasz punkty za styl. Powinieneś za każdym razem, jak podjeżdżasz do wyskoku, użyć boost. Pomaga to osiągnąć odpowiednią wysokość lotu. Urozmaicaj triki poprzez kręcenie się w różne strony. Będziesz nabijał w ten sposób więcej punktów, niż gdybyś powtarzał ten sam trik kilka razy. Pamiętaj też, że możliwe jest wykonanie jednego wielkiego kombo od momentu wskoczenia na deskę do momentu przejechania linii mety. Tylko mistrzowie to potrafią!

SLOPESTYLE – odpowiednik SHOW OFF z SSX TRICKY. Długa trasa, na której musisz zdobyć jak najwięcej punktów, wymaga od ciebie długich i wysoko punktowanych kombosów. Bez tego trudno będzie się wspiąć na podium. Na szczęście trasa naszpikowana jest całą masą ogromnych wyskoczni i urwisk. Jest to jeden z bardziej grywalnych trybów. Pokaż, na co cię stać!

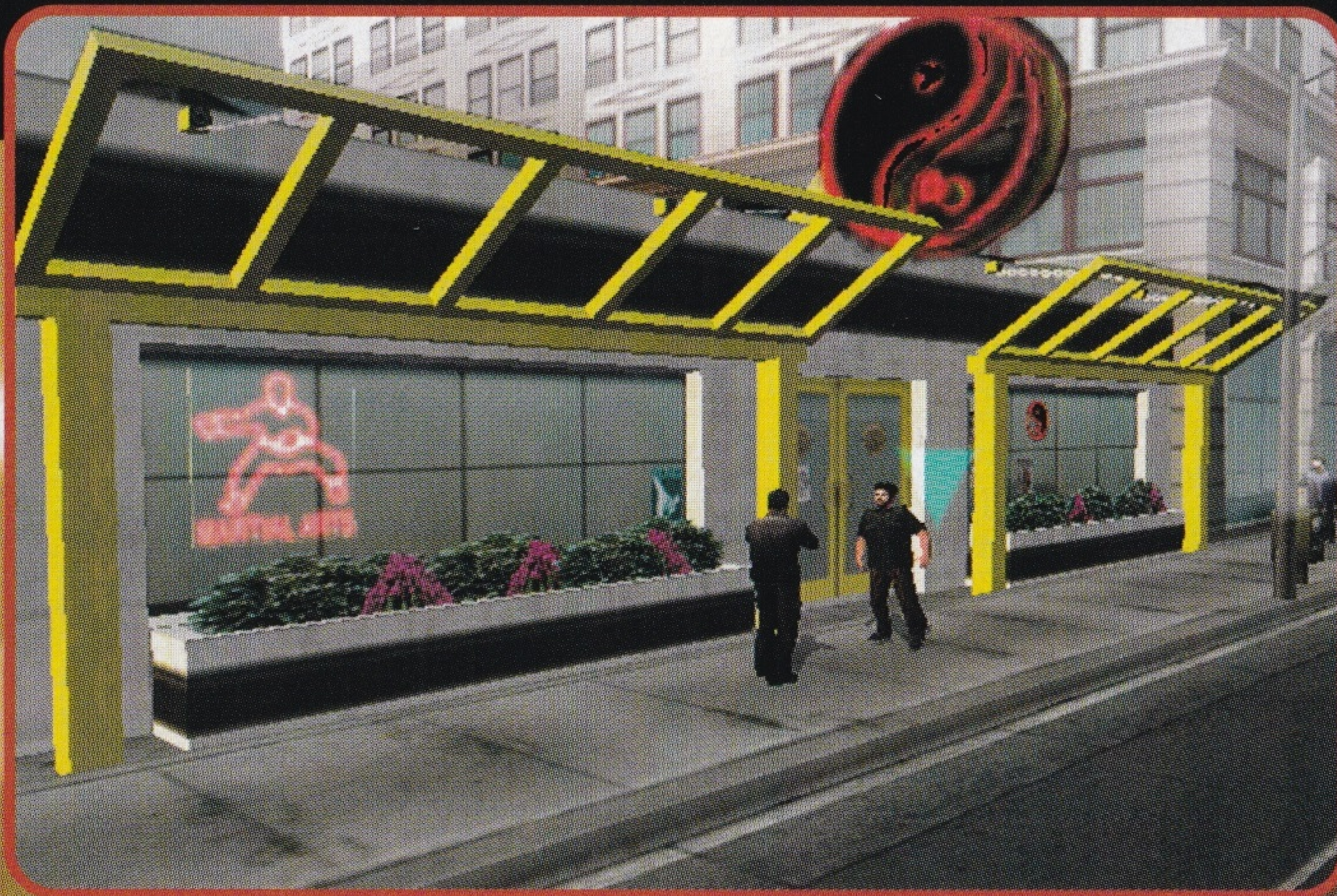


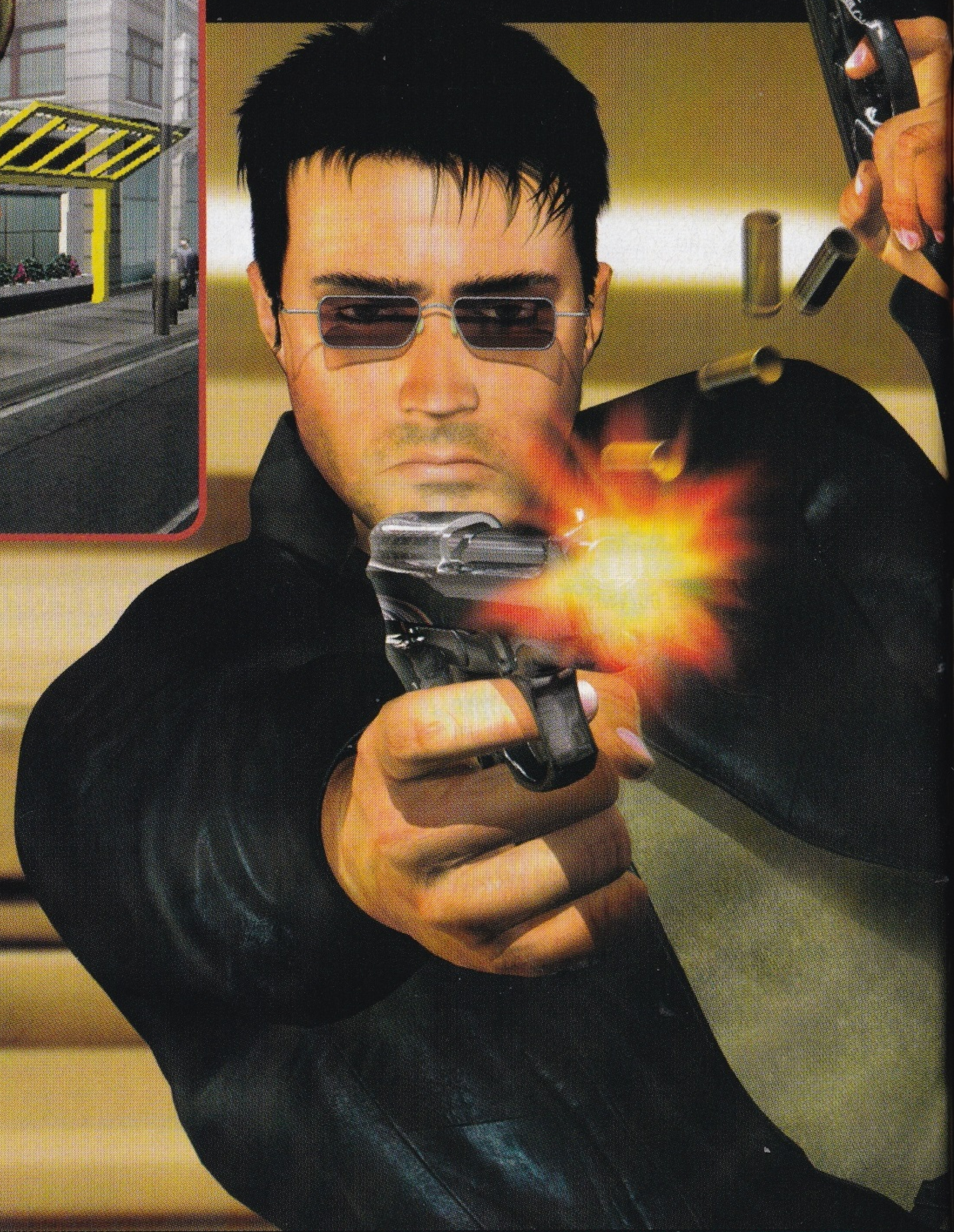
TEKST: MICHAŁ „KROOGER" CICHY

KONIEC

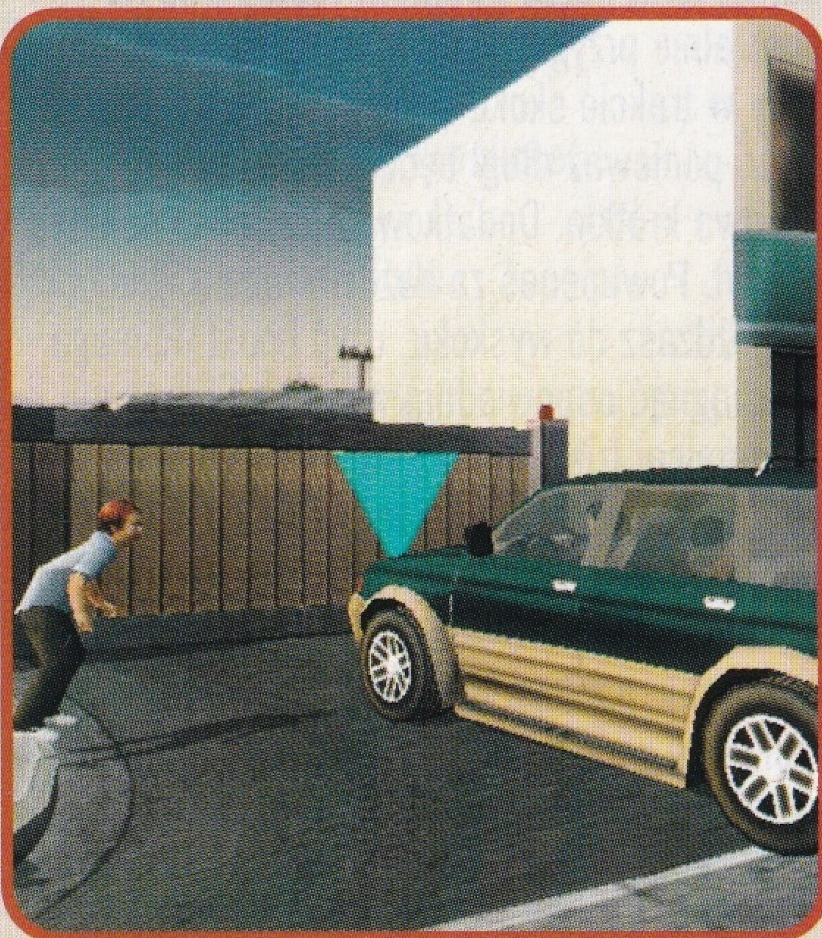
TRUE CRIME™
STREETS OF L.A.™

TRUE CRIME UKAZAŁO SIĘ NA 3 PLATFORMY SPRZĘTOWE: PS2, XBOX ORAZ GCN. Z TEGO POWODU UNIKAŁEM PODAWANIA NAZW PRZYCISKÓW W KOMBINACJACH. ZAMIAST TEGO POSIŁKOWAŁEM SIĘ NAZWĄ CIOSÓW. CHOCIAŻ KAŻDA WERSJA GRY ODROBINĘ SIĘ RÓŻNI OD POZOSTAŁYCH, ISTOTA ZABAWY POZOSTAJE BEZ ZMIAN – DLATEGO PONIŻSZE WSKAZÓWKI SĄ PRZYDATNE DLA WSZYSTKICH FANÓW TRUE CRIME.





CO NALEŻY ROBIĆ, ŻEBY STAĆ SIĘ DOBRYM/ZŁYM POLICJANTEM?



Kiedy rozpoczyna się zbrodnia

Dobry: Wyceluj w sprawcę (nie strzelaj!), oddaj strzał ostrzegawczy albo pokaż odznakę. (Strzał ostrzegawczy najczęściej prowokuje przestępcę do ucieczki, natomiast pokazanie odznaki zachęci go do walki.)
Zły: Kiedy namierzysz sprawcę, zacznij do niego strzelać.

Kiedy przestępca ucieka

Dobry: Rozpocznij pogoń. Spróbuj podciąć sprawcę bądź wykonaj wślizg (niezbędny jest trening w walce wręcz). Jeśli już musisz strzelać, to celuj w kończyny lub podbrzusze (niezbędny trening na strzelnicy).
Zły: Strzelaj do przestępcy w trakcie pogoni. Podcinaj losowych przechodniów. Nie zważaj na ludzi stojących na linii ognia.

Kiedy przestępca atakuje wręcz

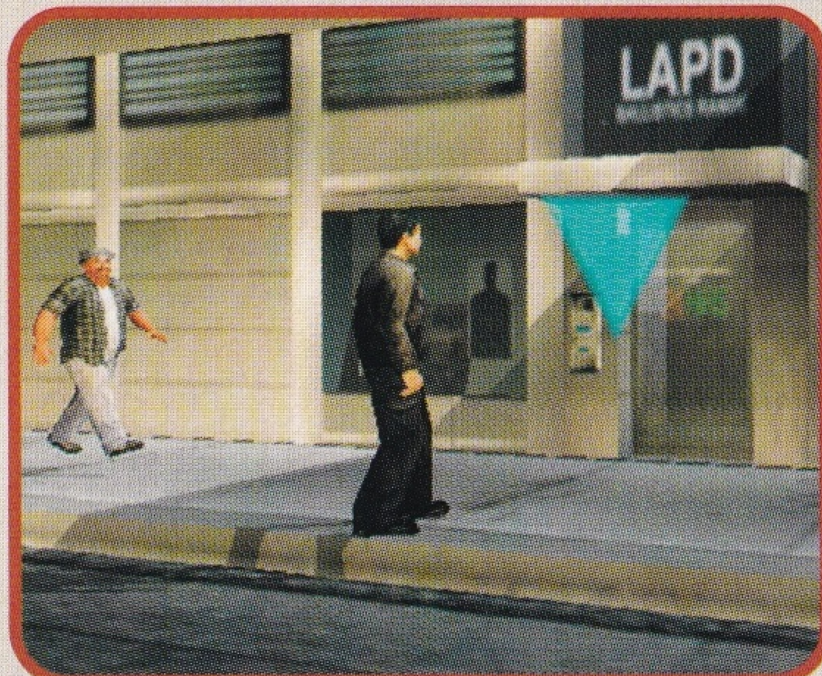
Dobry: Również walcz wręcz – nie używaj broni. Korzystaj z kombinacji i atakuj tak często jak to możliwe. Jeśli sprawca podda się w trakcie walki, skuj go. W przeciwnym razie poczekaj, aż straci przytomność.
Zły: Olej go, wyciągnij spluwę i wystrzelaj w niego cały magazynek. Ewentualnie postaraj się zapędzić przestępcę na ulicę, tak by przejechał go samochód.

Kiedy przestępca strzela do ciebie

Dobry: Niestety, musisz także do niego strzelać, inaczej szybko padniesz trupem. Spróbuj oddać strzał neutralizujący. Jeśli nie możesz, zastrzel go lub ucieknij z miejsca przestępstwa.
Zły: Strzelaj do niego. Ewentualnie zarekwiruj pobliski samochód i przejedź przestępcę. Potem wycofaj się i jeszcze raz przejedź. Powtarzaj proceder, aż czerwona kropka zniknie z mini-mapy.

Kiedy przestępca zaczyna uciekać samochodem

Dobry: Strzelaj w opony i staraj się zagrodzić mu drogę. Uważaj na przechodniów.
Zły: Jedź za nim i strzelaj, ile wlezie. Rozwal samochód przestępcy. Jeśli możesz, wal w bak z benzyną.



DOSTĘPNA BROŃ

Pistolety kalibru 38

Z tymi zabawkami rozpoczynasz rozgrywkę w TRUE CRIMES.
Obrażenia: 17-34
Pojemność magazynka: 6
Szybkość strzelania: 3 na sekundę

Pistolety kalibru 41

Możesz zdobyć tę broń, kiedy jeden raz odbędziesz trening na strzelnicy w bonusowej misji.
Obrażenia: 18-36
Pojemność magazynka: 8
Szybkość strzelania: 4 na sekundę

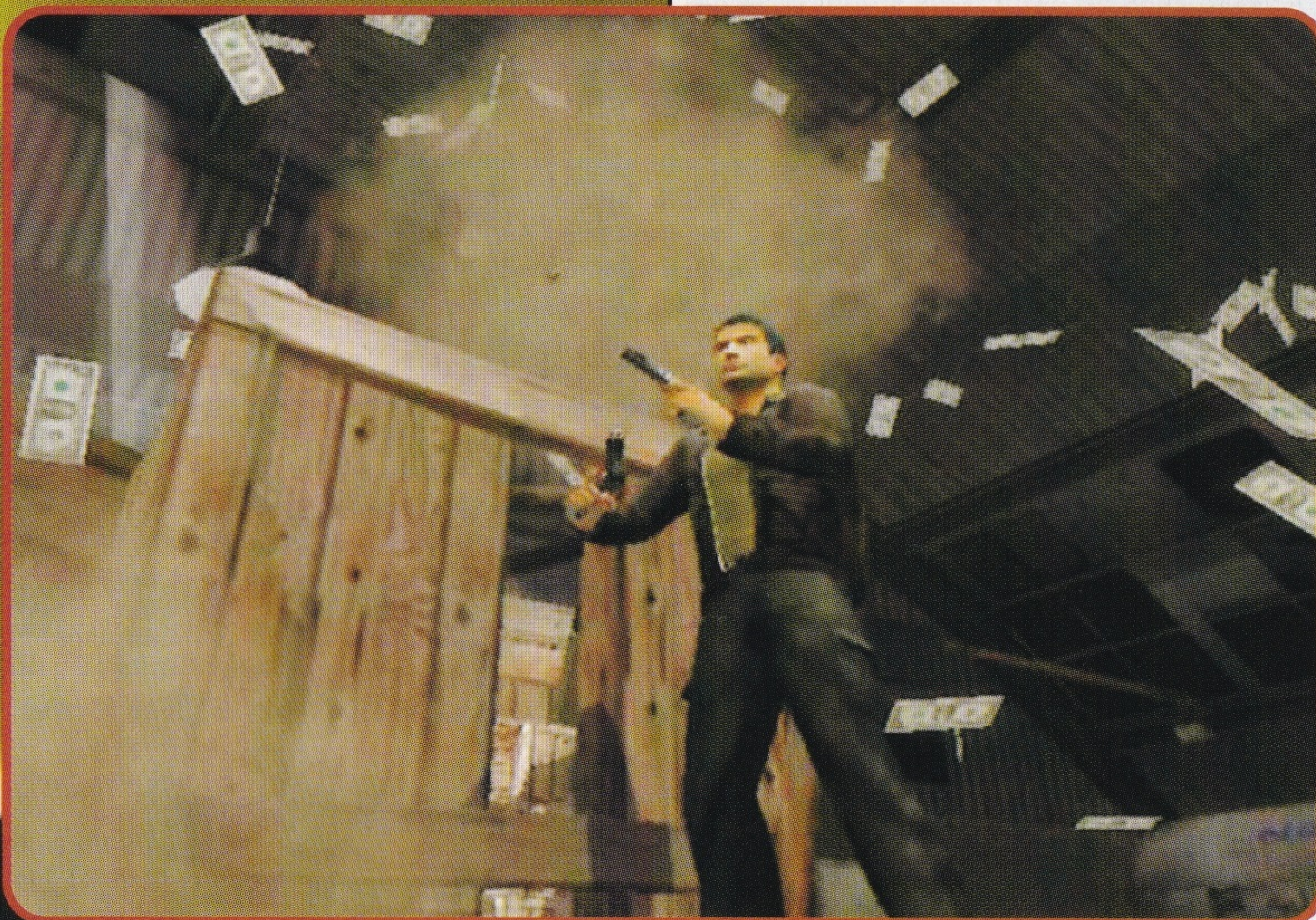
Pistolety kalibru 45

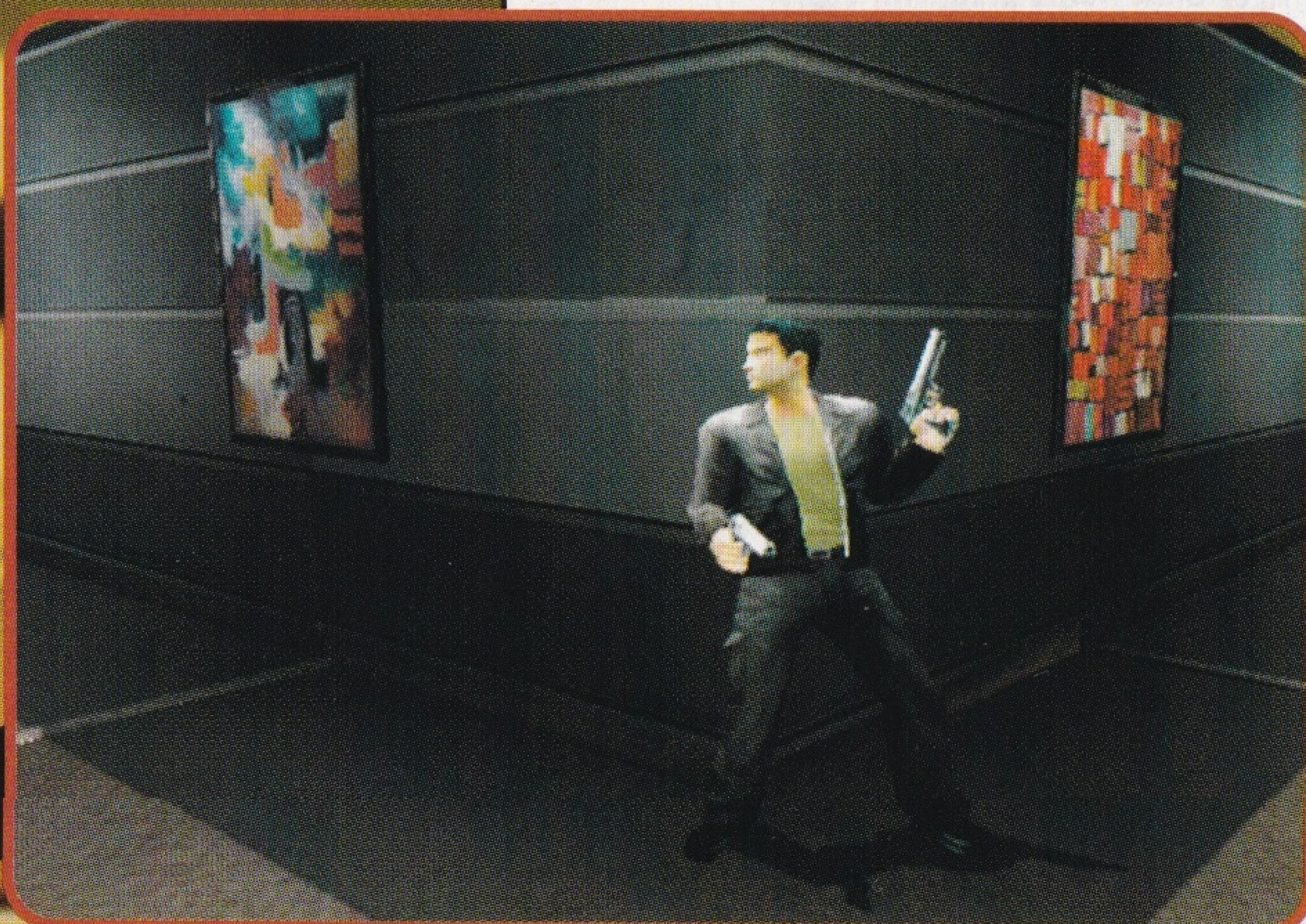
Możesz zdobyć tę broń, kiedy dwa razy odbędziesz trening na strzelnicy w bonusowych misjach.
Obrażenia: 19-38
Pojemność magazynka: 10
Szybkość strzelania: 5 na sekundę

Pistolety kalibru 50

Możesz zdobyć tę broń, kiedy trzy razy odbędziesz trening na strzelnicy w bonusowych misjach.
Obrażenia: 20-40
Pojemność magazynka: 12
Szybkość strzelania: 6 na sekundę







Placówki 24/7, gdzie możesz zwiększyć swoje umiejętności, zostały rozsiane po całym mieście. Jeśli tylko znajdziesz chwilę i masz na koncie co najmniej jedną odznakę, przystąp do treningu. Warto wiedzieć, iż niektóre placówki 24/7 pojawiają się wyłącznie w bonusowych misjach – zdobędziesz do nich dostęp dopiero po 100% wykonaniu epizodów.

Strzelnica

Oznaczenie na minimapie: cyjanowa ikona z celownikiem.

1. Dual-Target Aim (Dualne celowanie)

Wymagania: Zniszcz 8 celów. Nie wolno ci trafić więcej niż 2 cele cywilne.

Jest to jeden z najprostszych treningów. Wystarczy że będziesz stał w jednym miejscu i strzelał w pojawiające się cele. Łącznie będzie ich 10, więc dwa razy możesz spudłować. Postrzelenie dwóch cywilów nadal nie oznacza porażki, a podczas całego treningu pojawi się ich tylko trzech. Najlepiej raz zrezygnować ze strzelania do celu schowanego za cywilem.

2. Aim Assistance (Wspomaganie celowania)

Wymagania: Oddaj 7 strzałów neutralizujących. Nie wolno ci trafić więcej niż 2 cele cywilne.

Ten trening wymaga precyzji. Jak tylko rozpocznie się sprawdzian, wejdź w tryb precyzyjnego celowania. Masz do oddania 7 strzałów neutralizujących, dlatego powinieneś się sprężać. Celuj w nogi, ręce oraz podbrzusze. Strzały w klatkę piersiową są nieskuteczne. Za wszelką cenę unikaj headshotów, gdyż natychmiast zabijają ofiarę. Zauważ, że po wejściu w tryb celowniczy czas zwalnia. Jest to bardzo pomocne przy celach ruchomych. W razie potrzeby przeładuj i natychmiast wróć do trybu celowniczego.

3. Fast Reload (Szybkie przeładowanie)

Wymagania: Zniszcz bądź zneutralizuj 10 celów. Nie wolno ci trafić więcej niż jeden cel cywilny. Nie wykonuj headshotów.

Kolejny łatwy trening i cenna umiejętność do zdobycia, szczególnie we wczesnym stadium gry. Całość możesz wykonać w normalnym trybie celowniczym, tylko postaraj się tak ustawić, by nie trafiać żadnych cywilów. Pamiętaj o przeładowywaniu w przerwach. W razie kłopotów możesz posiłkować się precyzyjnym strzelaniem, jednak unikaj strzelania w głowę, gdyż zaprzepaścisz cały trening.

4. Fast Aim Speed (Zwiększona szybkość celowania)

Wymagania: Zniszcz bądź zneutralizuj 12 celów. Nie wolno ci trafić żadnego cywila. Nie wykonuj headshotów.

Dość łatwe zadanie, jeśli otrzymasz prawidłowe instrukcje. Należy trafić 12 z 13 pojawiających się celów, więc możesz sobie pozwolić na jedno pudło. Cały trening możesz przejść w trybie automatycznego celowania, z wyjątkiem końcówki, gdzie pojawi się cywil. Powinieneś wtedy przejść w tryb precyzyjny i zneutralizować zagrożenie. Jeśli nie zdołasz trafić celu, wystarczy że poradzisz sobie z pozostałymi.

5. Laser Sight (Celownik laserowy)

Wymagania: Oddaj 10 strzałów neutralizujących. Nie wolno ci trafić żadnego cywila. Nie wykonuj headshotów.

Najtrudniejszy z dotychczasowych treningów. Całość musisz wykonać w trybie precyzyjnego celowania. Skoncentruj się na zielonych obszarach tarcz, symbolizujących wrogów. Wykorzystaj najwyższe pęknięcie w tablicach, by przez nie celować. Znajduje się ono na równi ze wszystkimi ważnymi punktami, do których powinieneś strzelać.

6. Flashlight (Latarka)

Wymagania: Zniszcz bądź zneutralizuj 10 celów. Nie wolno ci trafić żadnego cywila.

Podczas tego treningu strzelnica jest zaciemniona. Możesz wykonać wszystkie wymagane strzały w trybie automatycznego celowania, o ile akurat na ekranie nie ma cywilów. W przeciwnym razie skorzystaj z trybu precyzyjnego i zneutralizuj zagrożenie. Ten trening przeważnie wymaga wykonania kilku prób, warto jednak spróbować, żeby zdobyć dostęp do następnego zadania.

7. Scope (Luneta)

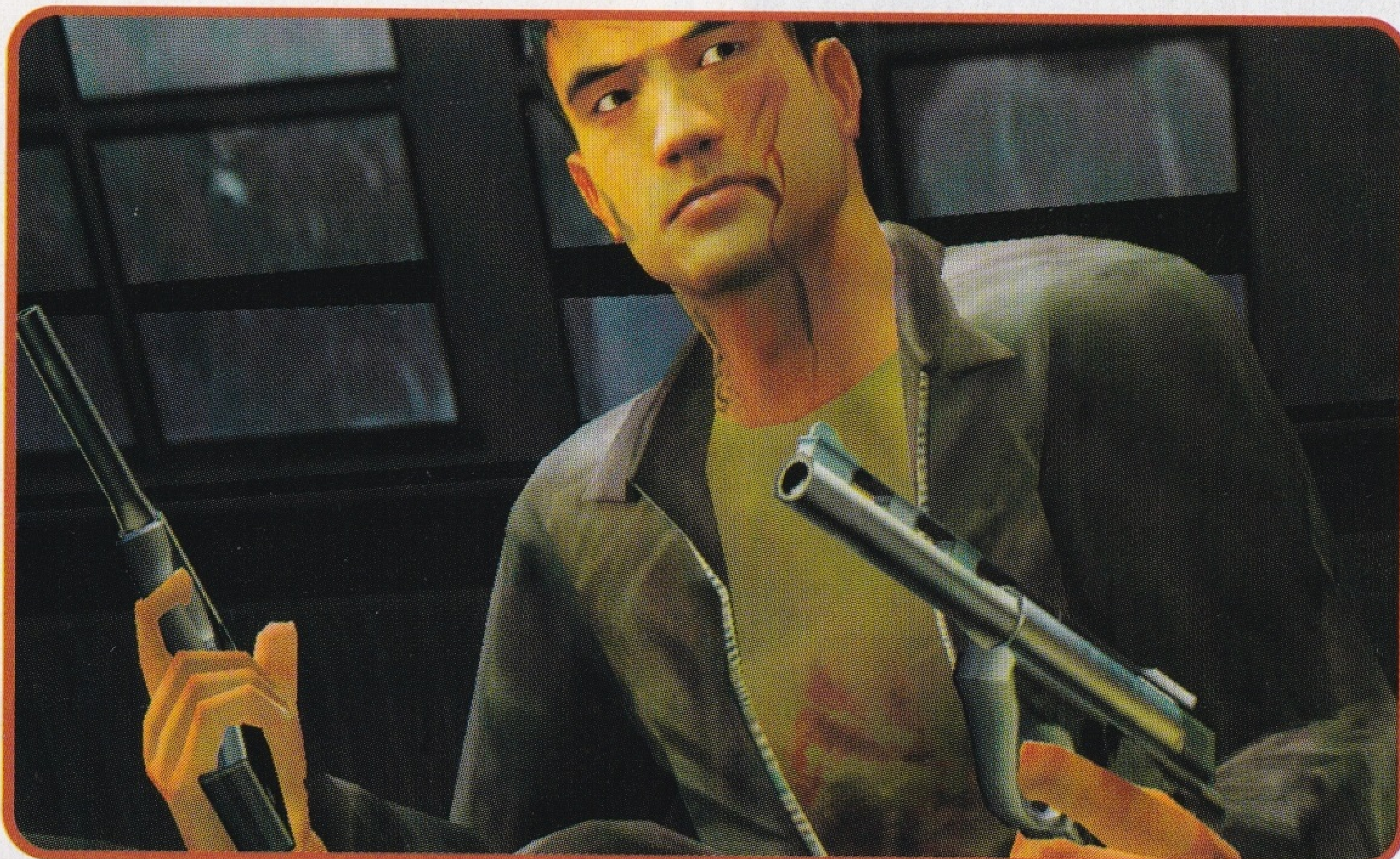
Wymagania: Wykonaj 10 strzałów w głowę. Nie wolno ci trafić żadnego cywila.

Jeden z najtrudniejszych treningów w całej grze. Wejdź w precyzyjny tryb celowniczy i wymierz zaraz powyżej pęknięcia pomiędzy dwiema najwyższymi tablicami. Na tym poziomie będą się pojawiać głowy celów. Pierwsze pięć jest dość łatwych do trafienia. W międzyczasie możesz przeładować. 6 i 7 cel okażą się trudniejsze. Nie polecam normalnego strzelania do nich, gdyż istnieje duże ryzyko trafienia cywilów. Radzę wejść w tryb precyzyjny i wykorzystać spowolnienie czasu. Kiedy efekt będzie wygasał, wyjdź i ponownie wejdź w tryb precyzyjny. Nie ma lepszego sposobu.

8. Top Accuracy (Najlepsza celność)

Wymagania: Zniszcz bądź zneutralizuj 12 celów i osiągnij 50% skuteczność strzałów. Nie wolno ci trafić żadnego cywila.

Trudność tego treningu polega na konieczności zachowania 50% celności. Najlepszą wskazówką, jaką mogę ci dać, jest – przeładowuj broń po każdym zniszczonym celu! Podczas próby pojawi się wielu cywilów, za każdym z nich znajdzie się cel. Mierz w najbardziej odkryty obszar na każdej z tarcz (głowa, ręka, podbrzusze, co tylko się da). Gdy pojawi się pojedynczy cywil z 4 celami za nim, zestrzel dwa z nich, po czym ponownie wejdź w tryb precyzyjny dla uzyskania spowolnienia czasu. Umiejętność „Top Accuracy" dwukrotnie poprawia stabilność celowania, co w praktyce oznacza o wiele mniej zabłąkanych kul.



9. Hollow Point Ammo (Pociski z wydrążonym czubkiem)
Wymagania: Zniszcz 15 celów. Nie wolno ci trafić żadnego cywila. Nie wykonuj headshotów.

Ukończenie tego treningu zwieńcza umiejętności strzeleckie w TRUE CRIME. Cele poruszają się szybko, dlatego korzystaj ze spowalniającego trybu precyzyjnego. Oddawaj po jednym strzale na raz, żeby mieć pewność, że nie trafisz cywila. Korzystaj z pęknięcia pomiędzy dwiema najwyższymi tablicami do wypoziomowania celownika – powinien być na wysokości ich ramion. Po ukończeniu treningu wypróbuj nową amunicję – zadaje ona o wiele większe obrażenia niż standardowe naboje.

Trening bojowy

Oznaczenie na minimapie: cyjanowa ikona ze sztangą.

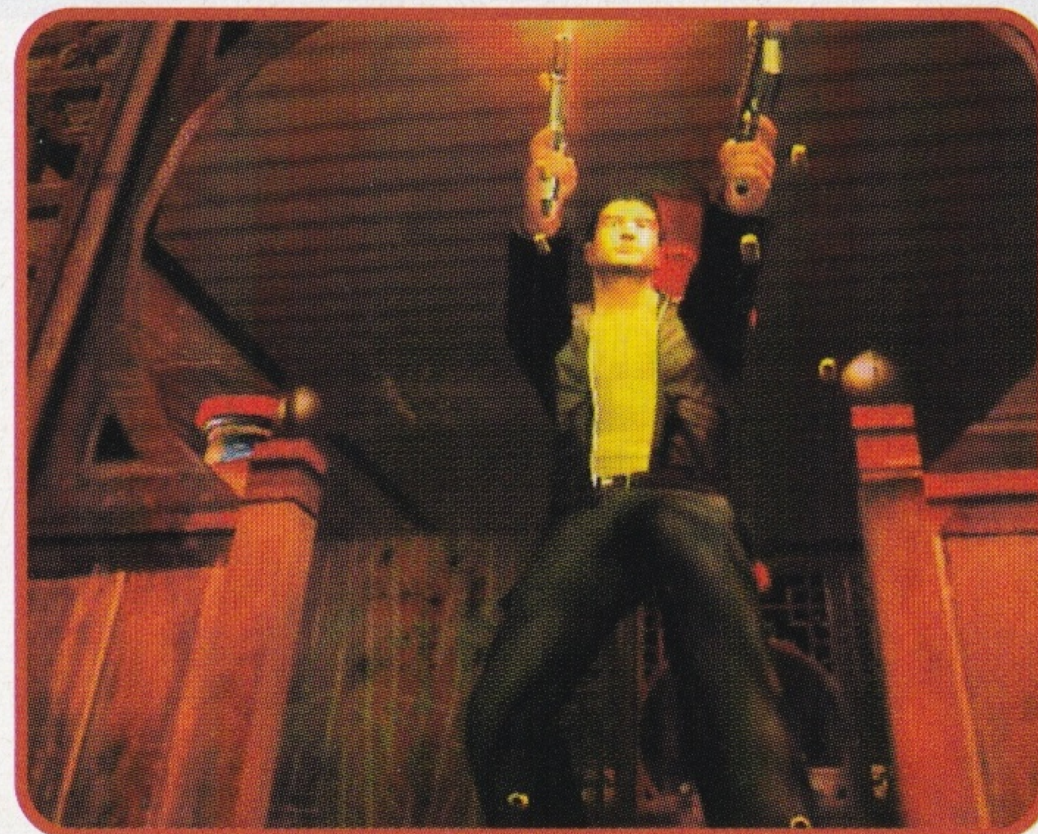
1. Running Attacks (Ataki z rozbiegu)
Wymagania: Wykonaj 12 ataków z rozbiegu oraz przetrwaj sesję.
Bardzo proste zadanie. Po prostu podbiegaj do dowolnych celów oraz wciskaj jeden z przycisków odpowiadających za ciosy. Jeśli na ekranie pojawi się „OK", to znaczy, że atak wykonałeś poprawnie. Masz 57 sekund na wykonanie dwunastu ataków, ale w takim czasie można ich wykonać nawet szesnaście.

2. Back Attacks (Ataki do tyłu)
Wymagania: Wykonaj 12 poprawnych ataków oraz przetrwaj sesję.
Kolejne proste zadanie. Na początku sesji podejdź do celu, obróć drążek w kierunku przeciwnym od celu, a następnie wciśnij dowolny przycisk odpowiadający za ciosy. Potem lepiej zostań w tej samej pozycji. Cel najczęściej będzie bezpośrednio za tobą – możesz go pokonać jeszcze jednym naciśnięciem przycisku. Jak już zrozumiesz, o co chodzi, wystarczy powtórzyć to dwanaście razy.



3. Ground Attacks (Ataki w parterze)
Wymagania: Wykonaj 12 ataków w parterze oraz przetrwaj sesję.
Następny prosty trening. Dwanaście miękkich manekinów leży na ziemi. Najłatwiejszy sposób na wykonanie ataku w parterze to podejść do przeciwnika oraz nacisnąć klawisz odpowiadający za kopnięcie. W efekcie skutecznie go zadepczesz – powtórz to dwanaście razy i jesteś w domu.

4. Tiger Sweep (Wymiecenie Tygrysa)
Wymagania: Wykonaj 12 kombinacji typu „Tiger Sweep" oraz przetrwaj sesję.
Dość prosty trening, o ile wiesz, co masz robić. Niezbędna kombinacja to „kick, high-kick, kick", którą należy wykonać, gdy przeciwnik jest oszołomiony. Czarne, miękkie manekiny wystarczy piąstkować, aż zostaną ogłuszone, po czym wykonać kombo. Przy drewnianych manekinach zwróć uwagę na wykrzykniki – musisz je najpierw wyeliminować, a dopiero potem wykonać „Tiger Sweep".



5. Tiger Claw (Szpon Tygrysa)
Wymagania: Wykonaj 12 kombinacji typu „Tiger Claw" oraz przetrwaj sesję.
Początkowa kolejność pojawiania się manekinów to: dwa miękkie, dwa drewniane, trzy miękkie. Nie przepracowuj się przy drewnianych manekinach – podczas treningu pojawi się wystarczająco dużo miękkich, by zaliczyć zadanie. Postępuj dokładnie jak poprzednim razem, zmień tylko kombinację na „punch, kick, high-kick".

6. Leaping Tiger (Wzbijający się Tygrys)
Wymagania: Wykonaj 5 kombinacji typu „Leaping Tiger" oraz przetrwaj sesję.
W tym treningu twoja kombinacja to „high-kick, punch, kick". Dwa drewniane manekiny są łatwe do pokonania, o ile korzystasz z wyżej wymienionej strategii. Kolejne dwa miękkie są jeszcze łatwiejsze. Potem na ziemi pojawi się jeden miękki – szybko go przydepcz. Dalej pokaże się jeden drewniany, a następnie dwa miękkie manekiny. Więcej nie potrzebujesz. Wykonuj kombinacje, gdy przeciwnik jest oszołomiony. Po ukończeniu tego treningu będziesz mógł wejść na drogę Smoka.

7. Dragon Kick (Kopnięcie Smoka)
Wymagania: Wykonaj 6 kombinacji typu „Dragon Kick" oraz przetrwaj sesję.
Kombinacja na dzisiaj to „kick, high-kick, kick, high-kick". Zapamiętaj ją dobrze, gdyż masz ją wykonać aż 6 razy. Szybko pokonaj pierwsze dwa manekiny i zwyczajnie wypiąstkuj drewnianą tablicę. Pojawi się ruchomy cel. Atakuj go nieprzerwanie, aż się zatrzyma ogłuszony, następnie wykonaj kombinację „Dragon Kick". Wypiąstkuj kolejną drewnianą tablicę, po czym uporaj się z trzema miękkimi manekinami. Już po wszystkim.

8. Dragon Fist (Pięść Smoka)
Wymagania: Wykonaj 7 kombinacji typu „Dragon Fist" oraz przetrwaj sesję.
Czeka na ciebie naprawdę trudne zadanie. Nie możesz przegapić żadnej okazji – nie będzie litości. Kombinacja do wstukania po ogłuszeniu przeciwnika to „punch, kick, high-kick, punch". Wyeliminuj drewnianego manekina, po czym przydepcz tego, który spadnie. Następne dwa proszą się o wypiąstkowanie oraz kombinację „Dragon Fist". Zadepcz dwa nowe manekiny. Kolejne trzy pokonaj Pięścią Smoka. Jeśli długo nie będzie ci wychodzić, najlepiej zrób sobie małą przerwę.

9. Flying Dragon (Latający Smok)
Wymagania: Wykonaj 6 kombinacji typu „Flying Dragon" oraz przetrwaj sesję.
Na ogłuszone manekiny stosuj kombinację „high-kick, punch, kick, high-kick". Zajmij się czterema wiszącymi manekinami, następnie zadepcz trzy leżące na ziemi. Potem pojawią się cztery ruchome cele. Zależnie od tego, ile masz wolnego czasu, sam zdecyduj, które wykończysz. Postaraj się najlepiej jak potrafisz, gdyż jest to już ostatni trening walki wręcz.

Inne porady:



1. Przebijanie się przez miasto

Jeśli to tylko możliwe, używaj syreny policyjnej. Standardowo jest zainstalowana w samochodzie Nicka. Przechodnie oraz inni kierowcy będą wtedy usuwać się z drogi. Pozwala to na szybkie docieranie do celu oraz zachowanie lakieru w idealnym stanie. Pamiętaj, żeby nie korzystać z syreny w misjach wymagających dyskrecji.

2. Darmowy tunning

Zamiast wydawać punkty na stacjach benzynowych, spróbuj rozejrzeć się za garażami parkingowymi. Dość ciężko je znaleźć, ale tam zawsze możesz liczyć na dobry wózek. W dodatku nikt nie będzie się skarżył, jak go zniszczysz.

3. Zdobywanie punktów Dobrego Gliniarza

Cofanie się do dalszych misji nie pozwala na zdobywanie odznak, ale zawsze możesz zarobić kilka pozytywnych punktów. Jest to najprostszy sposób na poprawienie swojej reputacji.

4. Pościgi

Kiedy gonisz przestępcę po ulicach L.A., możesz go powstrzymać na dwa sposoby: pozytywny oraz negatywny. Pierwszy wiąże się z ostrzelaniem opon pojazdu – każde trafienie będzie go spowalniać. Drugi polega na celowaniu w bak z paliwem, co kończy się dużym fajerwerkiem z pieczenią w środku. Niezależnie od tego, na który ze sposobów się zdecydujesz, trzymaj się blisko sprawcy, żeby nie postrzelić przypadkowych osób.

5. Strzelaniny

a. Chowaj się za murami oraz przedmiotami. Wtedy trudniej cię trafić.
b. Zbieraj broń swoich wrogów. Często okaże się lepsza od twoich spluw, szczególnie jeśli nie ukończyłeś wszystkich treningów.
c. Pamiętaj o przeładowywaniu po wyeliminowaniu grupy przeciwników. Istnieje duże ryzyko, że zaraz pojawią się następni. Nie chciałbyś wtedy obudzić się z... pustym magazynkiem.
d. Korzystaj z precyzyjnego celowania. Celuj w kończyny bądź podbrzusze – otrzymasz za to dodatkowe pozytywne punkty. Strzały w klatkę piersiową mają niewielką skuteczność.



TEKST: TOMASZ KOWASKI

KONIEC

NINTENDO GAMECUBE
STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE



Na ekranie wpisywania kodów podaj poniższe sekwencje, aby uzyskać pożądany efekt:

- WHATTHE? – Ace Mode
- WIMPIAM! – Easy Mode
- RTJPFC!G, a następnie wpisz TIMEWARP – Arcade Game
- LOOKMOM! – Credits
- THEDUDES – Dokumentacja
- HARKHARK – Music Hall

NINTENDO GAMECUBE
TONY HAWK'S UNDERGROUND

Wejdź do menu Cheat Codes i wpisz poniższe kombinacje, aby uzyskać pożądany efekt:

- noforce – Grawitacja księżyca
- letitslide – Brak problemów z balansowaniem ciałem
- keepitsteady – Idealne manuale
- holeshot – T.H.U.G. Music Code

NINTENDO GAMECUBE
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

- Aby odblokować wszystkie misje, wejdź do menu cheatów i najedź na Unlimited Time. Trzymaj teraz jednocześnie L, R i PRAWO, a następnie naciśnij Z.

NINTENDO GAMECUBE
SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

- Aby odblokować ukryte postacie, na ekranie, gdzie widnieje napis Press Start, naciśnij co następuje: Y, PRAWO, LEWO, Y. Jeśli chcesz odblokować dodatkowy etap, naciśnij Y, LEWO, PRAWO, Y.

NINTENDO GAMECUBE
F-ZERO GX

- Wejdź do sklepu F-Zero w menu Customization. Uaktywnij okno kupowania maszyn, części i przedmiotów. Wklep teraz używając przycisków i D-pada: Z, LEWO, LEWO, LEWO, Z, Y, X, Z, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, Z, X, Z, X, Z. Możesz to robić powoli, aby się nie pomylić. Jeśli ci się uda, powinieneś usłyszeć metaliczny dźwięk. Będziesz mógł teraz zakupić „Sounds of Big Blue" za 99 kredytów. Aby uaktywnić efekt, naciśnij Z, gdy tylko najedziesz na jakiś tor Big Blue. Działa w Practice i Time Attack.

NINTENDO GAMECUBE
KIRBY AIR RIDE

Aby odblokować dodatkowe postacie w Air Ride Mode, musisz się nieco namęczyć:

- Galax – Przejedź 100 okrążeń na każdym etapie
- Meta-Knight – Lataj przez pół godziny!
- King Dedede – Pokonaj 1000 wrogów
- Brązowy Kirby – Użyj Wing Star, aby pokonać Zeroyon Attack 2 poniżej 30 sekund
- Zielony Kirby – Zjedz trzy Swordknights i wygraj wyścig
- Purpurowy Kirby – Przejedź wyścig składający się z dwóch okrążeń w Airoon poniżej 2,5 minuty
- Biały Kirby – Przejedź wyścig składający się z dwóch okrążeń w Vallerion poniżej 2,5 minuty

Aby odblokować dodatkowe postacie w City Trial Mode, też musisz się sporo namęczyć:

- Meta-Knight – Zniszcz 1000 pudełek
- King Dedede – Pokonaj King Dedede na Event Stage 24
- Brązowy Kirby – Użyj Heavy Star, aby pokonać Sandoola poniżej 1,5 minuty
- Zielony Kirby – Użyj armat, aby zniszczyć wrogów dziesięć razy pod rząd
- Purpurowy Kirby – Zniszcz pojazdy wrogów pięć razy
- Biały Kirby – Zbuduj Dragon'a i Hydrę w trakcie jednego meczu

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE
WING COMMANDER: PROPHECY

- Aby odblokować wszystkie statki kosmiczne z bazy, należy na ekranie startu nacisnąć po kolei: R, L, A, A, A, B, GÓRA, LEWO, DÓŁ, PRAWO, GÓRA, A.

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE
SUPER MONKEY BALL JR.

Na ekranie tytułowym naciśnij poniższą kombinację, aby mieć dostęp do różnych bonusów:

- DÓŁ, DÓŁ, GÓRA, GÓRA, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, B, A – Wszystkie
- LEWO, LEWO, PRAWO, PRAWO, DÓŁ, DÓŁ, A – Super Blocky Mode
- GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, B, A – Super Nice Try Mode

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE
SUPER MARIO BROS. 3: SUPER MARIO ADVANCE 4

Aby odnaleźć na mapie białe Mushroom Houses, musisz zebrać odpowiednią liczbę monet:

- World 1, Level 4 – 44 monety
- World 2, Level 2 – 30 monet
- World 3, Level 8 – 42 monety
- World 4, Level 2 – 22 monety
- World 5, Level 5 – 28 monet
- World 6, Level 7 – 78 monet
- World 7, Level 2 – 42 monety

NINTENDO GAMEBOY ADVANCE
PAC-MAN COLLECTION

Na ekranie kodów w Pac Attack wpisz FFF, aby obejrzeć zakończenie.

Na ekranie kodów w Pac Attack wpisz poniższe kombinacje, aby dostać się na określony poziom:

- 001 – STR
- 003 – KST
- 005 – MYX
- 007 – RTS
- 009 – HNT
- 011 – YSK
- 013 – HSM
- 015 – MTN
- 017 – RGH
- 019 – YKM
- 021 – KTY
- 023 – SMM
- 025 – SRT
- 027 – MDD
- 029 – DRC
- 002: HNM
- 004: TRT
- 006: KHL
- 008: SKB
- 010: SRY
- 012: RCF
- 014: PWW
- 016: TKY
- 018: TNS
- 020: MWS
- 022: TYK
- 024: NFL
- 026: KKT
- 028: CWD
- 030: WHT
- 031 – FLT
- 033 – QTN
- 035 – TGR
- 037 – YYP
- 039 – THD
- 041 – CNK
- 043 – MLR
- 045 – SDB
- 047 – VSM
- 049 – XPL
- 051 – TMF
- 053 – GWR
- 055 – KRW
- 057 – RPN
- 059 – BTT
- 061 – MNS
- 063 – LDM
- 065 – QTM
- 067 – MRS
- 069 – SWT
- 071 – FST
- 073 – XWF
- 075 – SNC
- 077 – CRN
- 079 – RNT
- 081 – JWK
- 083 – MMT
- 085 – HPN
- 087 – BNS
- 089 – MRH
- 091 – NSM
- 093 – KTT
- 096 – YLW
- 098 – SPR
- 032: SKM
- 034: SMN
- 036: WKR
- 038: SLS
- 040: RMN
- 042: FRB
- 044: FRP
- 046: BQJ
- 048: RDY
- 050: WLC
- 052: QNS
- 054: PLT
- 056: HRC
- 058: CNT
- 060: TMP
- 062: SWD
- 064: YST
- 066: BRP
- 068: PPS
- 070: WTM
- 072: SLW
- 074: RGJ
- 076: BKP
- 078: XNT
- 080: BSK
- 082: GSN
- 084: DNK
- 086: DCR
- 088: SDC
- 090: BTF
- 092: QYZ
- 094: FGS
- 097: PNN
- 099: CHB

TEKST: MICHAŁ „KROOGER" CICHY - YOU'RE CHEATFUL :-)

wytnij i wyślij * wytnij i wyślij * wytnij i wyślij * wytnij i wyślij

Szanowni Czytelnicy!
Zachęcamy Was do wzięcia udziału w sondzie dotyczącej polskiego rynku gier i konsol. Wypełnione ankiety (mogą być kserokopie) wyślijcie na adres redakcji z dopiskiem – **ANKIETA - FAZA**.

→ Podaj swoją płeć:
☐ kobieta ☐ mężczyzna

→ Podaj swój wiek:
☐ do 15 lat ☐ 16 do 18 lat
☐ 19 do 23 lat ☐ 24 do 28 lat
☐ 29 do 35 lat ☐ 36 do 40 lat
☐ 41 do 45 lat ☐ 46 do 50 lat
☐ 51 do 55 lat ☐ powyżej 55 lat

→ Twoje główne zajęcie to:
☐ nauka w szkole ☐ studia
☐ praca biurowa ☐ praca fizyczna
☐ inne (jakie?) ....

→ Twoje wykształcenie to:
☐ niepełne podstawowe ☐ podstawowe
☐ zawodowe ☐ średnie
☐ pomaturalne ☐ niepełne wyższe
☐ wyższe

→ Miejscowość z której pochodzisz to:
☐ wieś
☐ miasto do 20 tys. mieszkańców
☐ miasto od 21 do 50 tys. mieszkańców
☐ miasto od 51 do 100 tys. mieszkańców
☐ miasto od 101 do 200 tys. mieszkańców
☐ miasto od 200 do 500 tys. mieszkańców
☐ miasto powyżej 500 tys. mieszkańców

→ Miesięcznie na rozrywkę wydajesz:
☐ do 50 zł. ☐ 51 do 100 zł.
☐ 101 do 200 zł. ☐ 201 do 500 zł.
☐ 500 do 1000 zł. ☐ powyżej 1000 zł.

→ Twoje ulubione formy spędzania czasu to:
....

→ Jak często oglądasz telewizję:
☐ do 2 godz. tygodniowo
☐ między 2 a 5 godz. tygodniowo
☐ między 5 a 10 godz. tygodniowo
☐ między 11 a 20 godz. tygodniowo
☐ więcej niż 20 godz. tygodniowo

→ Twoje ulubione kanały telewizyjne to:
....

→ Jak często grasz w gry komputerowe i video:
☐ kilka razy do roku
☐ do 2 godz. tygodniowo
☐ między 2 a 5 godz. tygodniowo
☐ między 5 a 10 godz. tygodniowo
☐ między 11 a 20 godz. tygodniowo
☐ więcej niż 20 godz. tygodniowo

→ Z jakiej platformy do gier korzystasz:
☐ PC ☐ Sony PS2
☐ konsola starszej generacji ....
☐ Game Boy - (jaki?) ....
☐ Nintendo Game Cube
☐ Microsoft X-box
☐ telefon komórkowy - (jaki?) ....
☐ inne - (jakie?) ....

→ Ile posiadasz gier (oryginalnych) na swoją główną platformę do gier
☐ żadnej ☐ od 2 do 5
☐ jedną ☐ od 5 do 10
☐ od 10 do 20 ☐ więcej niż 20

→ Czy zamierzasz w ciągu najbliższych 6 miesięcy nabyć konsolę video
☐ nie ☐ tak, ale nie wiem jaką
☐ tak - Nintendo GameCube
☐ tak - Sony Playstation 2
☐ tak - Microsoft Xbox
☐ tak - GameBoy Advance (lub wersję SP)
☐ tak - inną (jaką?) ....

→ Czy zamierzasz w ciągu najbliższych 6 miesięcy nabyć oryginalne gry na wybraną konsolę
- ☐ nie
- ☐ chciałbym, ale nie stać mnie - gry są za drogie
- ☐ tak - w sklepie
- ☐ tak - w sklepie internetowym
- ☐ tak - w sprzedaży wysyłkowej
- ☐ tak - używaną (np. na Allegro)
- ☐ tak - importowaną
- ☐ tak - nie wiem jeszcze w jaki sposób

→ Jaka firma najbardziej kojarzy Ci się z grami video (możesz wybrać tylko jedną)
- ☐ Nokia
- ☐ Sony
- ☐ Microsoft
- ☐ Nintendo
- ☐ Sega
- ☐ Panasonic
- ☐ Inna (jaka?) ....

→ Gdzie szukasz informacji na temat gier video
- ☐ w ogóle nie szukam
- ☐ od znajomych
- ☐ w Internecie (adres ....)
- ☐ w telewizji (nazwa programu) ....
- ☐ w prasie ....

→ Według mnie główne przyczyny słabego rozwoju rynku konsolowego w Polsce to
- ☐ kwestia zbyt wysokich cen sprzętu
- ☐ kwestia zbyt wysokich cen gier
- ☐ brak informacji na temat konsol w mediach
- ☐ zła dystrybucja (wiele tytułów pojawia się dużo później niż w innych krajach)
- ☐ inne (jakie?) ....

→ Jaki kanał telewizyjny powinien Twoim zdaniem emitować program FAZA (program o grach video)
- ....

→ Jaki dzień tygodnia jest Twoim zdaniem najlepszy na emisję programu o grach video
- ☐ poniedziałek
- ☐ wtorek
- ☐ środa
- ☐ czwartek
- ☐ piątek
- ☐ sobota
- ☐ niedziela
- ☐ nie ma to dla mnie znaczenia

→ W jakich godzinach Twoim zdaniem powinien być emitowany program o grach video
- ☐ do 12.00
- ☐ między 12.00 a 15.00
- ☐ między 15.00 a 18.00
- ☐ między 18.00 a 20.00
- ☐ między 20.00 a 22.00
- ☐ po 22.00
- ☐ nie ma to dla mnie znaczenia

→ Jakich informacji najbardziej oczekujesz od programu telewizyjnego o grach video
- ☐ zapowiedzi
- ☐ nowości
- ☐ opisy sprzętu
- ☐ recenzje gier
- ☐ poradniki
- ☐ wywiady z twórcami gier
- ☐ wywiady ze znanymi osobistościami tej branży
- ☐ listy przebojów
- ☐ inne (jakie?)

→ Co sądzisz o przyszłości konsol video w Polsce
....

→ Co sądzisz o pomyśle programu FAZA traktującego wyłącznie o konsolach video
....
....
....

Dziękujemy za Twoją opinię.

PLAYSTATION 2

LOTR: Return of the King

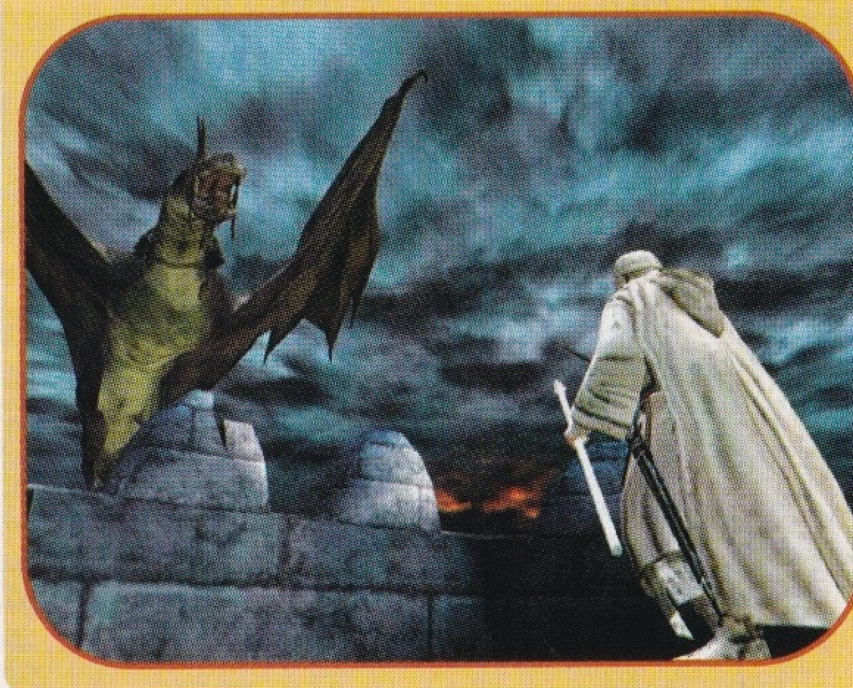
Lista cheatów:

- Ukończ grę raz, aby poniższe kody zaczęły działać. Jeśli chcesz z nich skorzystać, zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj R1 + R2 + L1 + L2. By uaktywnić dany cheat, wklep jedną z podanych niżej kombinacji przycisków:

- Odnowienie zdrowia: Kwadrat, Kwadrat, O, O
- Tryb Perfect: O, Góra, Trójkąt, X lub O, Góra, Trójkąt, Dół
- Sianie zniszczenia: Trójkąt, Dół, Trójkąt, Góra
- Wszystkie dodatki: Dół, Góra, Trójkąt, Kwadrat
- Nieskończona ilość strzałów: Kwadrat, Kwadrat, Góra, O
- Nietykalność: Kwadrat, O, Kwadrat, Dół
- Inny tryb celowania: Góra, O, Dół, Kwadrat
- 1000 punktów doświadczenia dla Gandalfa – O, Trójkąt, Góra, Dół
- 1000 punktów doświadczenia dla Aragorna – Góra, Kwadrat, Trójkąt, X
- 1000 punktów doświadczenia dla Gimliego – O, O, Trójkąt, X
- 1000 punktów doświadczenia dla Legolasa – X, Trójkąt, Góra, X
- 1000 punktów doświadczenia dla Sama – Trójkąt, X, Dół, X
- 1000 punktów doświadczenia dla Froda – Góra, Trójkąt, Góra, Dół
- Czterociosowe kombo dla Aragorna – Góra, Kwadrat, Trójkąt, Dół
- Umiejętności czwartego poziomu dla Gandalfa – Trójkąt, Góra, Kwadrat, X

Po ukończeniu gry zyskasz także dostęp do następujących bonusów:

- Palantir of Saruman, Billy Boyd (wywiad), Dom Monaghan (wywiad), Andy Serkis (wywiad), David Menham (wywiad).
- Dzięki ukończeniu gry odblokujesz także nowych bohaterów: Pippina, Merry'ego i Faramira.



PLAYSTATION 2

Tony Hawk's Underground

- **Księżycowa grawitacja**
W menu opcji wybierz „Cheat Codes", a następnie wpisz „noforce" jako kod.
- **Perfekcyjne Manuale**
W cheat menu wpisz „keepitsteady".
- **Perfekcyjny Rail Balance**
W cheat menu wpisz „letitslide".
- **T.H.U.G. Music Code**
W cheat menu wpisz „holeshot".
- **Wszystkie filmiki**
W cheat menu wpisz „digivid".
- **Gene Simmons** (z zespołu KISS) i ukryty poziom („Hotter than Hell")
Ukończ tryb Story na poziomie trudności Normal. Dodatkowo jeśli na poziomie „Hotter than Hell" zbierzesz litery K, I, S, S, odblokujesz krótki film z koncertu KISS. Kolejne wykonanie tej operacji ma zaowocować innym filmem.
- **Odblokuj Iron Mana**
Ukończ Story Mode, aby odblokować Iron Mana znanego z komiksów Marvela.
- **Odblokuj pieszych skaterów**
Znajdź wszystkie Gapy w grze (włącznie z tymi na ukrytych poziomach).
- **Poziom Venice**
Na hawajskim etapie znajdź statuę, której możesz wskoczyć do ust. Zrób to, jedź tunelem aż do samego końca i zabierz przedmiot, który odblokuje poziom wenecki.
- **Odblokuj T.H.U.D.**
Ukończ Story Mode na poziomie trudności Sick, aby odblokować T.H.U.D.

PLAYSTATION 2

SSX3

- **Brodi**
W menu Options wejdź do „Enter Cheats" i wpisz „zenmaster".
- **Eddie**
W menu Options wejdź do „Enter Cheats" i wpisz „worm".
- **Luther**
W menu Options wejdź do „Enter Cheats" i wpisz „bronco".
- **NW Legend**
Ukończ 3 zadania na wszystkich szczytach.
- **Unknown Snowboarder**
Wygraj 3 wyścigi na wszystkich szczytach.

PLAYSTATION 2

Teenage Mutant Ninja Turtles

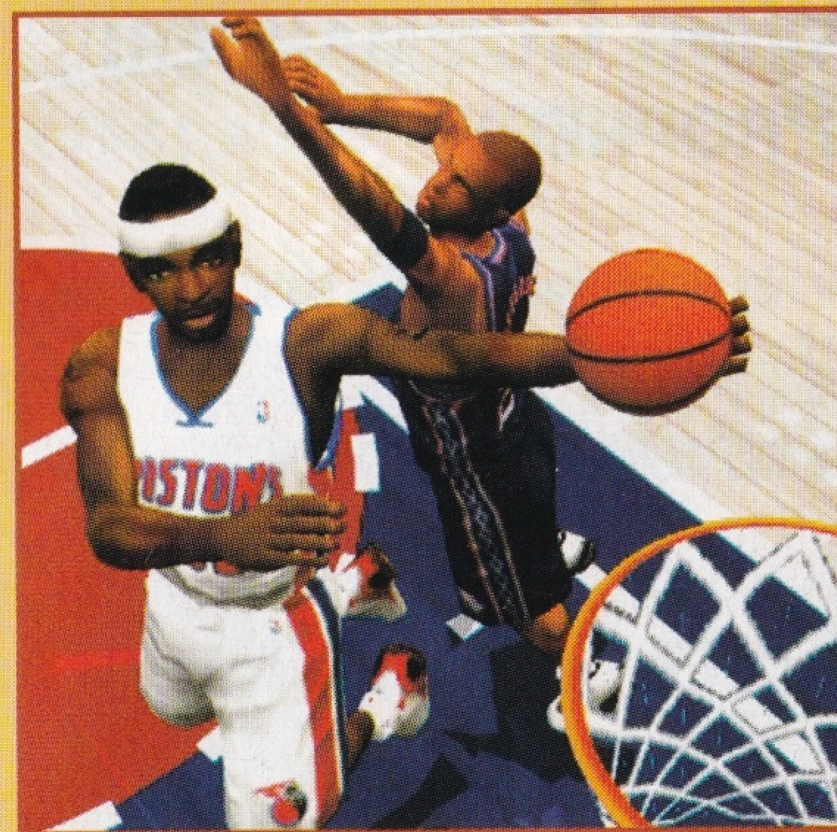
Wpisz poniższe hasła na ekranie Password w menu opcji:

- Lepsze ataki dla Leonarda – L M L S D
- Lepsze ataki dla Raphaela – R D S R L
- Lepsze ataki dla Michaelangelo – M S R M M

- **Świąteczne stroje:**
Zmień w opcjach konsoli systemową datę na 24 lub 25 grudnia (December), aby zobaczyć żółwie w strojach św. Mikołaja. Zmień datę na 31 października (October), aby zobaczyć je z dynią na głowie.

Poniższe kody należy wprowadzać na ekranie Password w menu Options.

- Drugi strój (Raphael): DMDML (aby użyć dodatkowych kostiumów, trzymaj L1 lub R1 przy wyborze postaci)
- Drugi strój (Leonardo): LDMSR
- Drugi strój (Michaelangelo): RRLMD
- Drugi strój (Donatello): DDSMS
- Zwiększona siła ataku (Raphael): RDSRL
- Zwiększona siła ataku (Leonardo): LMLSD
- Zwiększona siła ataku (Donatello): DRLDS
- Podwójna obrona (Leonardo): MRLLM
- Podwójna obrona (Donatello): SSSMR
- Podwójna obrona (Michaelangelo): MRRML
- Podwójna obrona (Raphael): LRMDS
- Lepsza obrona (Michaelangelo): MSRMM
- Zmiana efektów dźwiękowych: SMMRS
- Podwójne efekty Power Up'ów (Raphael): SLDSM/MSLLR
- Podwójne efekty Power Up'ów (Donatello): DMDRS
- Podwójne efekty Power Up'ów (Michaelangelo): MMSLR
- Podwójne efekty Power Up'ów (Leonardo): LSLSR
- Nieskończone shurikeny (Michaelangelo): DRDSS
- Nieskończone shurikeny (Leonardo): SMRDM
- Odblokuj Playmates Toy Data Base: LSDRM
- Odblokuj Splintera w Story Mode: MSRLS
- Uwolnij Secret of Gembu
Ukończ etap Dojo Stage (3) wszystkimi czterema żółwiami, aby uzyskać umiejętność Secret of Gembu.
- Odblokuj Challenge Mode
Aby odblokować Challenge Mode, ukończ Story Mode wszystkimi czterema żółwiami.
- Odblokuj postacie dla Vs. Mode
Spełnij odpowiednie warunki, aby odblokować daną postać:
- Casey Jones: Ukończ etap 1 jako Raphael
- Evil Turtlebot: Ukończ etap 3 wybranym żółwiem
- Hun: Ukończ etap 6 jako Michaelangelo
- Splinter: Ukończ etap Dojo Stage 3 jako Leonardo
- Shredder: Pokonaj Shreddera wybranym żółwiem
- Oroku Saki: Pokonaj Saki wybranym żółwiem
- Yoshi Hamato: Ukończ Challenge Mode wybranym żółwiem
- Ukończ dany level, aby odblokować go w Stage Select



PLAYSTATION 2

NBA Live 2004

Wpisz poniższe kody, aby odblokować specjalne rodzaje butów:

- Nike Generation Shoes – 23LBJNUMB1
- LeBron James' Shoes – 23LBJNUMB1
- Shox BB4 – 424TREU777
- Blazer – XCV6456NNL
- Air Jordan III – CVJ554TJ58

- Jermaine Dupri
Stwórz gracza, któremu nadaj nazwisko „SOSODEF". Pojawi się komunikat informujący o odblokowaniu Jermaine'a Dupri.

Tekst: Moff De Agli, Stinki Cziter!

PLAYSTATION 2
FREEDOM FIGHTERS

Wprowadź poniższe kody podczas gry, aby otrzymać odpowiedni efekt:

- Trójkąt, X, Kwadrat, O, O, Góra – shotgun
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, O, Lewo – niewidzialność
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, O, Prawo – spowolnienie animacji
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, O, Dół – przyspieszenie animacji
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, X, Góra – zmiana punktu restartu
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, X, Prawo – nieskończona amunicja
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, X, Dół – charyzma na maksa
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, X, Lewo – nail gun
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, Trójkąt, Góra – sub machine gun
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, Trójkąt, Prawo – sniper rifle
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, Trójkąt, Lewo – rocket launcher
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, Trójkąt, Dół – heavy machine gun
- Trójkąt, X, Kwadrat, O, Kwadrat, Góra – ragdolls
- „Master Cheat Code"
Zapauzuj grę i wklep: X, Trójkąt, O, Trójkąt, X, Trójkąt, X, Trójkąt, O.
- Liberty Island
Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności, aby odblokować Liberty Island.

PLAYSTATION 2
DYNASTY WARRIORS 4

- **Wszyscy generałowie**
Na ekranie tytułowym wklep: R1, R2, L1, L2, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt.
- **Zapowiedź Dynasty Tactics 2**
W menu Movie wciśnij Trójkąt.

PLAYSTATION 2
JAK II: RENEGADE

Aby odblokować dodatkowe opcje w menu Secrets, musisz zebrać odpowiednią liczbę Precursor Orbs. Poniższa lista pokazuje, ile musisz ich zebrać, aby odblokować wybraną opcję.

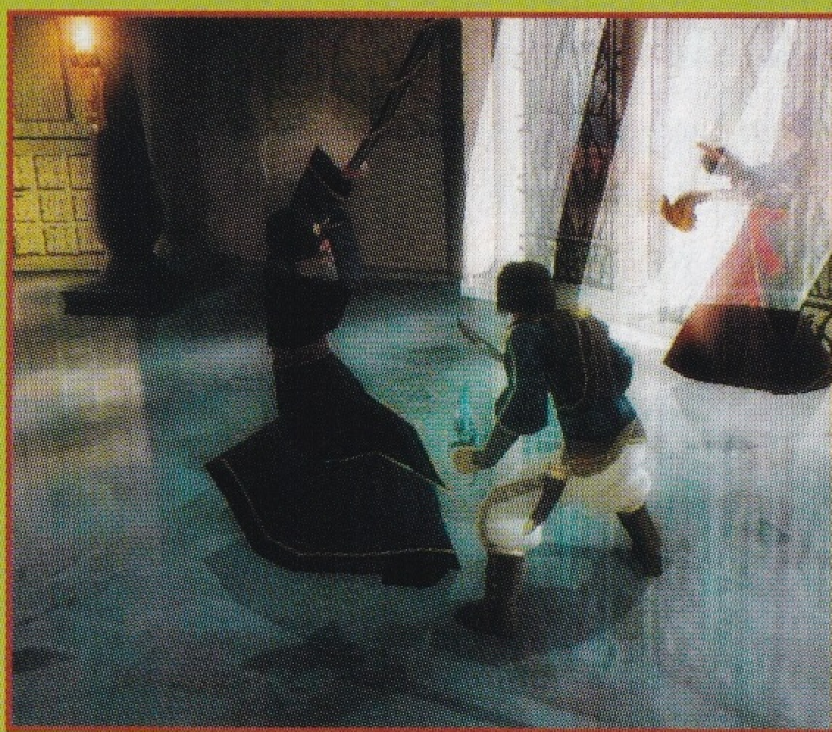
- 15 – Lustrzany świat
- 30 – Duże głowy
- 45 – Małe głowy
- 55 – Scrap Book 1
- 65 – Scene Player Act 1
- 75 – Vulcan Fury Course
- 85 – Scrap Book 2
- 95 – Scene Player Act 2
- 105 – Peace Maker Gun Course
- 115 – Scrap Book 3
- 125 – Scene Player Act 3
- 135 – Odwrócone wyścigi
- 145 – Wybór poziomu
- 155 – Nieskończona amunicja
- 165 – Nieskończony czas przemiany w Mrocznego Jaka
- 175 – Nietykalność
- 200 – Hero Mode

MICROSOFT XBOX
MEDAL OF HONOR: RISING SUN

- Aby uzyskać nieskończoną ilość amunicji, wpisz na ekranie kodów słowo – jawfish.

MICROSOFT XBOX
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

- Aby odblokować pierwszą część gry, musisz ukończyć właściwą grę. PRINCE OF PERSIA 1 dostępny będzie w menu Extra Features.



MICROSOFT XBOX
AMPED 2

W menu kodów wpisz poniższe sekwencje:

- noCheats – Kasuje wszystkie cheaty
- NoCollisions – Brak kolizji z przeszkodami
- NoCrashing – Brak wywrotek
- FastMove – Przyspieszenie zawodników
- MaxSkills – Maksymalne statystyki
- AllIce – Lodowa powierzchnia
- LowGravity – Słaba grawitacja
- AllMyPeeps – Odblokowuje wszystkich zawodników
- Show Rewards – Odblokowuje wszystkie filmy
- Bunny – Odblokowuje... królika
- AllLevels – Odblokowuje wszystkie poziomy

MICROSOFT XBOX
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

Najpierw musisz ukończyć grę. Teraz dostępne będą cheaty. W trakcie gry zrób pauzę, naciśnij i trzymaj oba spusty L i R. Teraz naciskaj odpowiednie kombinacje, aby otrzymać pożądany efekt.

- X, B, X, GÓRA – Nieśmiertelność
- X, X, B, B – Odnowienie życia
- GÓRA, DÓŁ, Y, X – Wszystkie upgrade'y
- X, X, DÓŁ, B – Nieskończona liczba wszelakich pocisków
- B, DÓŁ, Y, A – Perfect Mode
- Y, GÓRA, Y, DÓŁ – Zawsze dostajesz Devastating
- DÓŁ, B, GÓRA, X – Wskaźnik celowania
- GÓRA, X, Y, DÓŁ – Odblokowuje 4-Hit Combo dla Aragorna
- Y, GÓRA, X, A – Odblokowuje zdolności Gandalfa z 4 poziomu

MICROSOFT XBOX
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Aby zmienić wygląd Nicka, w trakcie wpisywania nazwy pliku do zapisu stanu gry (wyrabianie sobie legitymacji) zastosuj podane kombinacje. Po wprowadzeniu nazwy naciśnij i przytrzymaj L i R, a dopiero potem zatwierdź wybór.

- B1G1 – The Chief
- ROSA – Rosie
- HURT_M3 – Rosie w bieliźnie
- FUZZ – Policjant
- FATT – Oficer policji
- 5WAT – Oficer oddziałów SWAT
- M1K3 – Komandos
- HARA – Pracownik
- HARA – Facet pracownik
- B00B – Kobieta punk
- MNKY – Facet punk
- TFAN – Gangster
- BRUZ – Bokser
- MRFU – Szuler
- PHAM – Rzeźnik
- HAWG – Rowerzysta
- P1MP – Alfons
- B00Z – Włóczęga
- J1MM – Trup



W menu pauzy wklep poniższe kombinacje:

- GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, A – Pełne umiejętności w walce wręcz
- LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, A – Pełne umiejętności prowadzenia pojazdu
- PRAWO, LEWO, PRAWO, LEWO, A – Pełne umiejętności strzeleckie
- DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ, A – Powiększa rozmiar pojazdu (w trakcie jazdy)

MICROSOFT XBOX
NBA LIVE 2004

Aby odblokować Jermaine Dupri, tworząc postać, wpisz SOSODEF jako jego nazwisko.

Aby odblokować odpowiednie modele butów, wpisz poniższe kombinacje na ekranie kodów:

- 23LBJNUMB1 – Lebron's
- 424TREU777 – Shox BB4
- XCV6456NNL – Blazer
- CVJ554TJ58 – Air Jordan III

MICROSOFT XBOX
TONY HAWK'S UNDERGROUND

Wejdź do menu Cheat Codes i wpisz poniższe kombinacje:

- noforce – Grawitacja księżyca
- letitslide – Brak problemów z balansowaniem ciałem
- keepitsteady – Idealne manuale
- holeshot – T.H.U.G. Music Code



MICROSOFT XBOX
SSX 3

Wejdź w menu Enter Cheats i wpisz poniższe kombinacje, aby odblokować ukrytych zawodników:

- Brodi – Zenmaster
- Eddie – Worm
- Luther – Bronco

MICROSOFT XBOX
HOUSE OF THE DEAD 3

- Aby idealnie skonfigurować pistolet, podczas uruchamiania gry podłączone mogą być tylko standardowe pasy. Teraz wybierz jakikolwiek tryb rozgrywki i spauzuj grę. Po podłączeniu pistoletu/pistoletów będą one idealnie skonfigurowane!



MICROSOFT XBOX
DAVID BECKHAM SOCCER

- Aby odblokować opcję, Edit Player, potrenuj nieco z samym Beckhamem, wybierając Professional Player Certificate. Strzel pięć bramek w trakcie Free Play i opcja Edit Player jest do twojej dyspozycji.

CIEKAWOSTKI

HANDY, POGROMCA GAMEBOYA?

Historia konsoli LYNX rozpoczęła się w roku 1987, kiedy firma Epyx wyprodukowała jej pierwszy działający prototyp. Konsolka nosiła wtedy nazwę HANDY, jednak producent nie był w stanie wprowadzić jej na rynek. Spowodowane to było... brakiem odpowiednich funduszy. Na szczęście w tym momencie na arenę wkroczyło Atari. Firma odkupiła od Epyxa projekt HANDY, chcąc uczynić z niego pogromcę GAMEBOYA.

DESERT STRIKE RZĄDZI

Konwersja tego hitu z Amigi na LYNXA okazała się jednym z lepszych posunięć Atari. Założenia gry były proste. Jako pilot helikoptera AH-64 Apache uczestniczyłeś w działaniach zbrojnych w Zatoce Perskiej, których celem było maksymalne uprzykrzenie życia pewnemu wąsatemu dyktatorowi :-). Grafika przedstawiona w rzucie izometrycznym prezentowała się wprost rewelacyjnie i zachwycała przejrzystością. Sterowanie było proste i bardzo przyjemne, a akcja wciągała jak nowoczesny odkurzacz. W końcu nic tak nie odpręża jak niszczenie irackich budynków, pojazdów i strzelanie do żołnierzy.

RESIDENT EVIL 2 GAME.COM

Konwersja tego hitu na GAME.COM wzbudziła spore emocje. W grze mogłeś kierować tylko jedną postacią – Leone, co było zapewne związane z ograniczonym miejscem na cart'cie. Przygoda w miasteczku pełnym zombiaków zaczynała się dokładnie w tym samym miejscu co na „dużych" konsolach – czyli na ulicy. Wielką zaletą tej wersji było właśnie to, że praktycznie bez żadnego problemu mogłeś rozpoznać wszystkie lokacje. Kolejną mocną stroną gry okazał się dźwięk. Niestety, program nie był pozbawiony wad. Największą stanowiło sterowanie, które utrudniało zabawę, a także brak jakichkolwiek przerywników. Pomimo tych błędów RE2 na GAME.COMA cieszył się sporym powodzeniem.

OLDSCHOOL, CZYLI NIE SAMYMI NEXT-GENAMI CZŁOWIEK ŻYJE!



Jeśli myślisz, że monochromatyczny GAMEBOY był swego czasu jedyną przenośną konsolką na rynku, grubo się mylisz. Dobrych kilka lat temu w segmencie handheldów panowała znacznie większa konkurencja niż dzisiaj. Nowa forma rozrywki, kuszące gabaryty i nieograniczone możliwości zabawy sprawiły, że małe konsolki zaczęły pojawiać się w sklepach jak grzyby po deszczu! Prawie wszyscy producenci zabawek, którzy mieli cokolwiek wspólnego z zaawansowanymi technologiami, włączyli do swojej oferty mniej lub bardziej udaną konsolę przenośną. Jedne odniosły sukces, inne z kolei zaliczyły druzgocącą porażkę. Zibi przedstawi wam pokrótce, jak to wszystko wyglądało.

TIGER GAME.COM

Atak przyczajonego amerykańskiego tygrysa na ukrytego japońskiego GAMEBOYA



Analizując historię upowszechniania się przenośnych konsol, można zauważyć, że praktycznie każda firma mająca cokolwiek wspólnego z rynkiem gier wideo starała się zbudować system, który mógłby konkurować ze starym, monochromatycznym GAMEBOYEM. Tego rodzaju aspiracje miała też spółka Tiger Toys. Firma ta już w roku 1995 zapowiedziała, że pracuje nad potężnym przenośnym systemem, który miał zdobyć popularność równą popularności GAMEBOYA. Żeby nie było wątpliwości, o co chodzi, produkt TT został nazwany GAMEBOY KILLER. Gdy na przełomie lat 1995 i 1996 w prasie zostały podane pierwsze oficjalne specyfikacje nowej konsoli i opublikowano listę gier, światem konsolowym wstrząsnęło. Urządzenie, które od tej chwili miało nazywać się GAME.COM, zostało wyposażone w duży i wyraźny (przynajmniej tak to wyglądało na zdjęciach) wyświetlacz monochromatyczny, który na dodatek działał jak ekran dotykowy (w zestawie znajdował się specjalny rysik). Zastosowanie takiego wyświetlacza od razu zdeklasowałoby GAMEBOYA, którego ówczesna wersja wyposażona była w mały, zielono-bury ekran. Następnym atutem nowej konsoli miała być możliwość przeglądania stron internetowych po dokupieniu specjalnego cart'a. Ciekawie zrobiło się po wypuszczeniu zapowiedzi takich hitów jak CASTLEVANIA, MORTAL KOMBAT TRILOGY, DUKE NUKEM 3D, RESIDENT EVIL 2, FIGHTER'S MEGAMIX. W efekcie wśród miłośników przenośnych systemów zapanowała euforia. Na początku 1997 roku w USA odbyła się oficjalna premiera GAME.COM. Pod sklepami ustawiły się kolejki fanów nowego systemu. Jednak już po pierwszym dniu sprzedaży okazało się, że „rewelacyjny" wyświetlacz GAME.COMA był wyraźny i czytelny, ale tylko wtedy, gdy grafika wyświetlana na nim nie była animowana. W momencie, gdy np. postać w MORTAL KOMBAT TRILOGY ruszyła ręką, na ekranie powstawała smuga. Spowodowane to było bardzo niską częstotliwością odświeżania i sprawiało, że praktycznie każda gra wyglądała jak rozmazana kupa pikseli. Co więcej, procesor, który był sercem GAME.COMA, pomimo swojej 16-bitowej architektury okazał się za wolny i gry strasznie „chrupały". Zaniepokojony spadkiem sprzedaży zarząd Tiger Toys postanowił dalej mydlić graczom oczy. W roku 1998 na rynku pojawiła się nowsza, bardziej ergonomiczna wersja konsoli, wyposażona w podświetlany ekranik. Tym razem jednak amerykańscy gracze nie dali się oszukać i GAME.COM PRO zadomowił się... na półkach sklepowych. W ten sposób na placu boju pozostał tylko poczciwy GAMEBOY.

ATARI LYNX: BLACK & WHITE VS. FULL COLOR

Szefowie Atari od początku uważnie obserwowali, jak GAMEBOY radzi sobie na rynku. Gdy „graj chłopiec" odniósł sukces, zarząd firmy postanowił, że amerykańscy twórcy konsol nie mogą być gorsi od małych, żółtych ludzików z Kraju Kwitnącej Wiśni. W efekcie w 1989 roku w sklepach pojawił się LYNX, przenośna konsola trzymana poziomo, która jako pierwsza została wyposażona w kolorowy i podświetlany wyświetlacz. Od strony technicznej nowe dziecko Atari było o niebo lepsze od produktu konkurencji. Duży kolorowy ekran mógł wyświetlić jednocześnie 64 kolory z palety 4096, co gwarantowało znacznie lepszą grafikę niż ta, którą oferował sprzęt Nintendo. Kolejną ważną zaletą LYNXA był silny, 16-bitowy procesor główny, który nawet generował grafikę 3D. Niestety, wadą konsoli Atari był wysoki pobór prądu, co powodowało szybkie zużycie baterii.

Atari średnio przejmowało się promowaniem LYNXA, licząc na to, że ich „genialne dziecko" obroni się samo. Tymczasem Nintendo rozpoczęło agresywną kampanię reklamową, dzięki której zyskało setki tysięcy nowych użytkowników. Kolejnym błędem Atari był całkowity brak kontroli nad wydawanymi na LYNXA grami (na GAMEBOYA programy mogły tworzyć tylko te firmy, które wcześniej podpisały umowę z Nintendo), co zaowocowało pojawieniem się wielu słabych gier. Naturalnie na LYNXA powstało też kilka bardzo dobrych tytułów, takich jak ALIENS VS. PREDATOR (trójwymiarowa strzelanka typu DOOM), RAMPART (klasyczna strategia) czy DESERT STRIKE (konwersja hitu z Amigi). Jednak z braku odpowiedniej reklamy nie zostały one w ogóle zauważone. Po premierze JAGUARA próbowano wypromować LYNXA jako urządzenie współpracujące z nową, stacjonarną konsolą wielkiego „A", jednak skończyło się na obietnicach. Z kolei pod koniec 1995 mówiło się nawet o wypuszczeniu na rynek następcy LYNXA, ale i z tego pomysłu nic nie wyszło.



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

- Kierownice Saitek otrzymają: Sebastian Głuch z Opoczna, Grażyna Brożyniak z Birczy, Dawida Tenderenda z Kołobrzegu.
- Pady Saitek wylosowali: Bartłomiej Gron z Kudowy Zdroju, Maciej Mucha z Karnic, Renata Bujalska z Bydgoszczy.
- Gry otrzymają: Dorota Perlejewska z Tczewa, Jan Gasch ze Zdzieszowic, Krzysztof Floczak z Konopnicy, Marek Pietruszewski z Torunia, Mikołaj Skubina z Warszawy.
- Kierownice Logitech wygrali: Tomasz Stelmach z Dębicy, Anieszka Dural z Bydgoszczy, Bożena Pawłowska z Bydgoszczy i Mateusz Stalny ze Stawiszy.
- Słuchawki wygrali: Sławomir Kotowski z Ciechocinka, Janusz Maciejewski z Gorzowa Wlkp., Tomasz Breński z Mławy, Anna Wiśniewska z Grodnicy.
- Klawiatury otrzymają: Tadeusz Gaworek z Jastrzębia Zdrój, Krzysztof Gawarecki z Poznania, Jerzy Jędrychowski z Leszna, Joanna Szczepańska z Bydgoszczy.
- Zestawy głośników dostaną: Andrzej Sowa z Bielawy, Sławomir Jakubiak z Jaraczewa, Marcin Zydorek z Wałbrzycha, Łukasz Bekas z Wrocławia.

TEKST: ZBIGNIEW „ZIBI" DĘBICKI, MICHAŁ „HARDCORE KROOGER" CICHY



SAY GOODBYE MIKOŁAJ

ZRÓB SOBIE PREZENT SAM



OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

WSZYSTKIE CENY MAMY SUPER ALE TE SZCZEGÓLNIE KILLERSKIE ZAZNACZYLIŚMY ZNACZKIEM „KILLER":

NOWOŚCI

- Colin 4 — cena: 199,00
- Syberia PL — cena: 179,00
- WRC 3 — cena: 218,00
- Lord of the Rings The Two Towers — cena: 79,00
- Manhunt — cena: 199,00
- Primal — cena: 169,00 (KILLER!)
- Tekken 4 — cena: 109,00
- State of emergency — cena: 59,00 (KILLER!)

POSZUKIWANE

- Pro Evolution Soccer 3 — cena: 236,00
- Rayman 3 — cena: 159,00 (KILLER!)
- Dead or Alive 2 — cena: 139,00 (KILLER!)
- Freedom Fighters — cena: 194,00
- JAK 2 Renegade — cena: 219,00 (KILLER!)
- Time Crisis 3 — cena: 219,00
- True Crime — cena: 199,00
- ROCKY — cena: 89,00
- Tony Hawk's Underground — cena: 199,00
- FIFA Footbal 2004 — cena: 195,00
- GTA Vice City — cena: 199,00
- Dragon Ball Budokai Z — cena: 219,00

- SOUL: CALIBUR 2 — cena: 189,00 (KILLER!)
- Need for Speed Underground — cena: 154,00
- Desert Storm 2 — cena: 189,00
- Lord of the Rings Return of the King (PO POLSKU) — cena: 189,00
- Medal of Honor Rising Sun — cena: 189,00
- Smuggler Run — cena: 69,00 (KILLER!)
- Final Fantasy X — cena: 119,00
- Shinobi — cena: 179,00 (KILLER!)
- Hulk — cena: 169,00 (KILLER!)
- Harry Potter: Quidditch World Cup — cena: 195,00

Matematyka EXE: 1 karta pamięci 8MB oryginał kosztuje 149,- ale za 2 szt. w EXE chcą 169,- !!!

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 59 ZŁ)

Devil May Cry	79	Bionicle	119	*Burnout 2*	*149*	Enter the matrix	199
Getaway	79	Soul Reaver 2	119	Casper	149	Italian Job	199
Gran Tourismo 3	79	Shadow of Zorro	110	Pro Beach Soccer	149	NBA live 2004	199
GT Concept	79	Atlamtis 3	119	Mike TYSON	149	Monsters inc	199
James Bond 007 Night Fire	79	Blood Omen 2	119	RYGAR	149	NBA 2k3	199
Lake Master EX	79	Colin 3	119	Ultimate Fighting Championship	149	War of the Monsters	199
Medal of Honor Frontline	79	GTA3	119	Gift	149	Wolfenstein	199
NBA LIVE 2002	79	Hitman 2	119	Indy Car Racing	149	X-Men 2: Wolverines Revenge	199
Project Zero	79	Jak and dexter	119	Futurama	159	Bloodrayne	209
Rayman Revolution	79	Kingdoms Heart	119	Jimmi Neutron	169	Indiana Jones & Emper.Tomb	209
Ratchet & Clank	79	Onimusha Warlords	119	Ninja Assault	169	NBA Live 2003	209
Robot Warlords	79	Pirates:legend of blue cat	119	NBA Street	179	Simpson Skateboarding	209
TOCA Race Driver	79	Pro Evolution Soccer	119	Resident Evil Survivor2: CV	179	Tomb Raider - The Angel of Darkness	209
WRC 2 Extreme	79	Rumble racing	119	Bloodrayne	189	Dog's Life	219
Quake 3 revolution	89	Summoner 2	119	Chaos Legion	189	Eye toy groove	219
Thunderhawk	89	Tekken Tag Tournament	119	Lego Racers 2	189	Formula One 2003	219
Big Mutha Trucker	99	Turok Evolution	119	Sly Raccoon	189	Onimusha 2	219
Lego Drome Racers	99	Lord of the Rings	129	Simpson Road Rage	189	Black and Bruised	229
Magix Music Maker	99	Rally Fusion:		Alien vs Predator Extinction	199	Broken Sword Sleeping Dragon	229
Maximo	99	Race of Championship	129	Alpine Racer 3	199	Driver 3	229
WRC	99	Centre Court: Hard Hitter2	139	Battle engine aquila	199	Moto GP 3	229
Herdy Gerdy	109	Red Faction 2	139	Contra	199	Worms 3D	229
James Bond 007 Agent Under Fire	109	Auto Modelista	149	Dino Stalker	199	Socom +słuchawki z mikr.	349

NAJNOWSZE NOWOŚCI, NIEKTÓRE TAK NOWE, ŻE ICH JESZCZE NIE MA

"13"	199	Harry Potter Quidditch	199
Batman Dark Tommorow	199	Final Fantasy X-2	tel.
Choplifter Search and Rescue	209	LMA Manager 2004	199
Club Football AC Milan	189	Malice	tel.
Club Football Bayern Munchen	189	NHL 2004	199
Club Football Manchester United	189	Robin Hood Defender of Crown	119
Dragons Lair 3D	tel.	Star Wars CLONE WARS	219
GRAN TOURISMO 4	tel.	Tour de France	149



Action Replay MAX
cena: 199 zł
NOWOŚĆ!!!



JOYPAD BEZPRZEWODOWY
Air Style
cena: 209 zł
NOWOŚĆ!!!

PS ONE

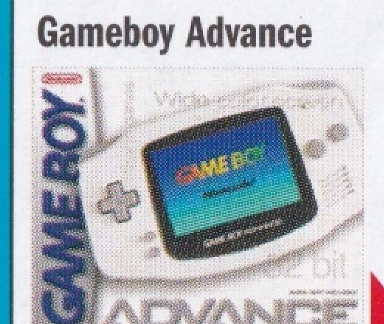
Need For Speed 5 Porsche	39	Harry Potter i Filozof Kam	99
Theme Park World	39	Hugo Polska wersja	79
Tunguska	39	Army Man Team Assalut	99
Evo Space Adventure	39	Fifa World Cup 2002	99
F1 2000	59	Mike Tyson Boxing	99
FIFA 2004	69	Pro Evolution Soccer	99
Hercules	99	Spead Freaks	99
Micro Maniacs	59	Spyro Year of the Dragon	99
Mountain Bike	59	Tekken 3	99
Sheep	59	Toshinden 4	99
Tomb Raider 5	59	Colin McRae 2	109
World Snooker	59	Die Hard Trilogy 2	109
Ape Escape	69	James Bond pack 2CD	109
Martian Gothic Unification	69	Micro Machines v3	109
Moto Cross Mania	69	NBA live 2003	129
Kiss Pinball	69	Roswell Conspiracies	129
Pipemania 3D	69	Forsaken	129
Rayman Junior level 3	69		
Sven Goran Erikson World Champ.	69		
Harry Potter i Komnata Taj	99		

RÓZNOŚCI

Konsola GBA+Doom 2	459
Konsola GBA SP	649
Konsola GB Advance	399
Konsola GBA SP + Batman	699
Konsola GameCube	549
Konsola GameCube+Metroid	649
GBA Doom 2	99
GBA Golden Sun 2	199
GBA NBA Jam 2002	99
GBA Tarzan	99
GBA Woody Wood Pecker 5	99
GBA Final Fantasy Tactics	219
GBA FIFA 2004	119
GBA Lord of The Rings 2 Towers	139
GBA Medal of Honor Infiltrator	119
Konsola PS One	399



Konsola Gamecube + gra gratis
cena: 549,00



Konsola Gameboy Advance
cena: 399,00



Konsola Gameboy SP
cena: 649,00



Eye toy
Zabawne gry z kamerą, która jest w komplecie.
cena: 239,00

KONSOLE

PS2+joypad Sony+Gra
1049,- zł

Dostawa kurierem gratis!

PS2 Graded +joypad Sony
859,- zł

PS2 Srebrna +2 joypady Sony + port IrD
1189,- zł

PS one

- EQUESTRIAD wyścigi konne — cena: 49,00
- OddWorld: Abe's Exoddus — cena: 69,00
- Cleopatra fortune (puzzle, tetris i gry logiczne w mangowym klimacie) — cena: 59,00
- Runabout 2 (wysoko oktanowe silniki i tajne misje do wykonania) — cena: 59,00
- Kotobuki Grand Prix (jazda na rowerze jakiej nie zaznasz w prawdziwym świecie) — cena: 59,00
- Worms World Party — cena: 69,00
- California Surfing (deska surfingowa i wielkie fale na 8 plażach) — cena: 59,00
- Formula GP (wyścigi formuły 1) — cena: 59,00
- TOCA 2 — cena: 69,00
- Need for Speed Porsche 2000 — cena: 39,00
- Driver 2 — cena: 99,00
- Final Fantasy VIII (kultowy rpg) — cena: 109,00
- Final Fantasy IX 4xCD — cena: 159,00
- FIFA 2004 — cena: 69,00
- Time Crisis strzelanina — cena: 99,00
- Medal of Honor 2CD — cena: 109,00
- Resident Evil 3 — cena: 59,00
- WRC Arcade (na doskonałe wyścigi) — cena: 119,00
- Silent Hill (rewelacyjny horror) — cena: 119,00
- Bond 007: The World is not Enought — cena: 39,00
- Tony Hawk Pro Skater 4 — cena: 99,00
- Gran Turismo 2 — cena: 99,00

PC | PS2 | PS one | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE









NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

FINAL FANTASY X-2



